Tang Garden
seasons

Francesco Testini
Pierpaolo Paoletti

Andrew Bosley
Sergio Chaves

THUNDERGRYPH GAMES

Diseño del juego: Francesco Testini, Pierpaolo Paoletti.
Ilustración: Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto.
Edición: Thundergryph Games
Gestor de proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Dirección artística: Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi.
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Autor del manual: Jonathan Cox
Traducción: David Montero López
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Pierpaolo Paoletti.
Mockup: Erick Tosco
Gracias al apoyo de: Cristina Bisi, Luis González.

Agradecimientos especiales a Michael Schacht
por sus valiosas ideas y por su ayuda durante el
desarrollo de Tang Garden: Seasons.

En la expansión de Tang Garden: Seasons, los jugadores podrán explorar numerosos escenarios nuevos que traerán relevantes cambios al juego base. Además, deberán cooperar entre ellos para ganar o perder juntos, competir para conseguir el mayor número de hojas caídas y hasta construir preciosas pagodas en los jardines. En cada escenario existen novedosos componentes y mecánicas con las que los jugadores vivirán experiencias nuevas mientras, juntos, erigen el jardín imperial.

La mayoría de los componentes que contiene esta expansión se pueden utilizar en cualquier escenario. Además, al final de este manual, contáis con una lista de los diversos componentes y unos consejos para usarlos adecuadamente. Animamos a los jugadores a jugar primero a los escenarios que os sugerimos, antes de adentraros a explorar las innumerables combinaciones que otorgan los nuevos componentes.

Tang Garden
seasons

Escenarios

Verano **4**
Cooperativo completo o en solitario

Otoño: Multijugador **7**
Colección variable de componentes

Otoño: En solitario **8**
Rompecabezas con colección de componentes

Invierno **9**
Crear un dragón
Esculturas y construcción
del palacio central

Primavera **11**
Subasta de lámparas
y bonificaciones

Equinoccio **12**
Colocación de trabajadores
y construcción de pagodas

Solsticio **15**
Objetivos en partidas
de dificultad medio-experto

Paseo por el jardín **17**
Construir un muro perimetral

Mercado **18**
Adquisición de losetas
y cartas mejoradas

Glosario

Tableros de jugador de otoño **19**
Bambú y martín pescador **22**
Personajes: Experto **23**
Personajes: Novato **20**
Paquetes decorativos **22**
Dragones **19**
Lámparas flotantes **22**
Losetas de jardín **21**
Fichas de lámpara **21**
Hojas **19**
Tabla de puntuación por objetivos **19**
Losetas de paisaje nocturno **19**
Loseta central de verano **19**
Miradores **22**

Peanas de colores

Recomendamos que se retiren todas las peanas de colores de las figuritas al principio de la partida, y que cada jugador coja un conjunto de peanas de su color durante la preparación. Cada vez que un jugador consiga una figurita, deberá acoplarle la peana de su color correspondiente en la base. Las peanas tienen una flecha que sirve para indicar en qué dirección miran las figuritas cuando se colocan en el jardín.

Peanas para las lámparas flotantes

Acopla las peanas transparentes a la base de las fichas de las lámparas flotantes antes de ponerlas en juego por primera vez.

Escenario: Verano

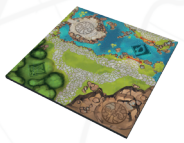
Introducción

El emperador y su dama tienen muy claro cómo quieren que se construya esta zona de jardines y han dado instrucciones a sus arquitectos para que, juntos, lleven a cabo lo que ellos han imaginado. Al jugar en este escenario, todos los jugadores deberán colaborar; ganarán o perderán todos juntos.
El emperador y su dama tienen dos supervisores, encargados de controlar todas las adiciones de terreno al jardín, por lo que los jugadores tendrán que anticiparse y ganarse a los supervisores para poder cumplir con las exigencias del emperador y su dama. Los supervisores no les quitarán ojo de encima a los arquitectos y, si desaprueban sus decisiones demasiadas veces, ¡dichos arquitectos serán despedidos y perderán la partida!

Este escenario también se puede jugar en solitario; en tal caso, los cambios necesarios se indicarán con este color.

Componentes

12 - losetas de encargo


1 - loseta central de verano

1 - figura de personaje: Actriz

1 - carta de personaje: Actriz

2 - fichas de supervisor

8 - marcadores de encargo

4 - fichas de lámparas: Acción combinada (una por jugador)

4 - cartas de ayuda de escenario

4 - fichas de aprobación

6 - fichas de decoración: Mirador

9 - cartas de decoración: Mirador

1 - ficha de lámpara: Cambiar posición de personaje

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

1. Colocad la loseta central de verano en el centro del tablero; la loseta central del juego base no se usa en esta ocasión. Podéis orientar la loseta central de verano en cualquier dirección.

1.1 Colocad las fichas de supervisor en la loseta inicial, una por cada posición de jugador disponible.

5. Retirad todas las figuras de pabellón del juego base con sus cartas y guardadlos en la caja. Después, añadid las 6 fichas de decoración de mirador al resto de elementos decorativos y las 9 cartas de decoración de mirador al mazo de decoración. No se deberán añadir más cartas de decoración de ningún tipo al mazo de decoración.

6. Todos jugadores reemplazan la ficha de lámpara de **Mover un personaje**[02] por la de **Acción combinada**[07].

6.1 Que cada jugador coja una carta de ayuda de escenario.

En solitario: Solo se prepara una zona y un tablero de jugador. El resto de componentes de jugador se devuelven a la caja.

Retirad las dos fichas de lámpara siguientes del tablero del jugador: **Decoración Doble**[01] y **Colocación de loseta doble**[03].

7. Buscad las cartas de personaje del emperador y su dama y colocadlas boca arriba en la mesa. Barajad el personaje de la actriz junto con el resto de personajes del mazo y colocad la ficha de lámpara correspondiente **(Cambiar posición de personaje**[06]**)** al lado del expositor del jugador.

7.1 Colocad las dos cartas que habéis sacado boca arriba al lado del emperador y su dama, de tal forma que se muestren cuatro cartas.

9. Colocad siempre las fichas de paisaje en el tablero según la disposición para 3 y 4 jugadores.

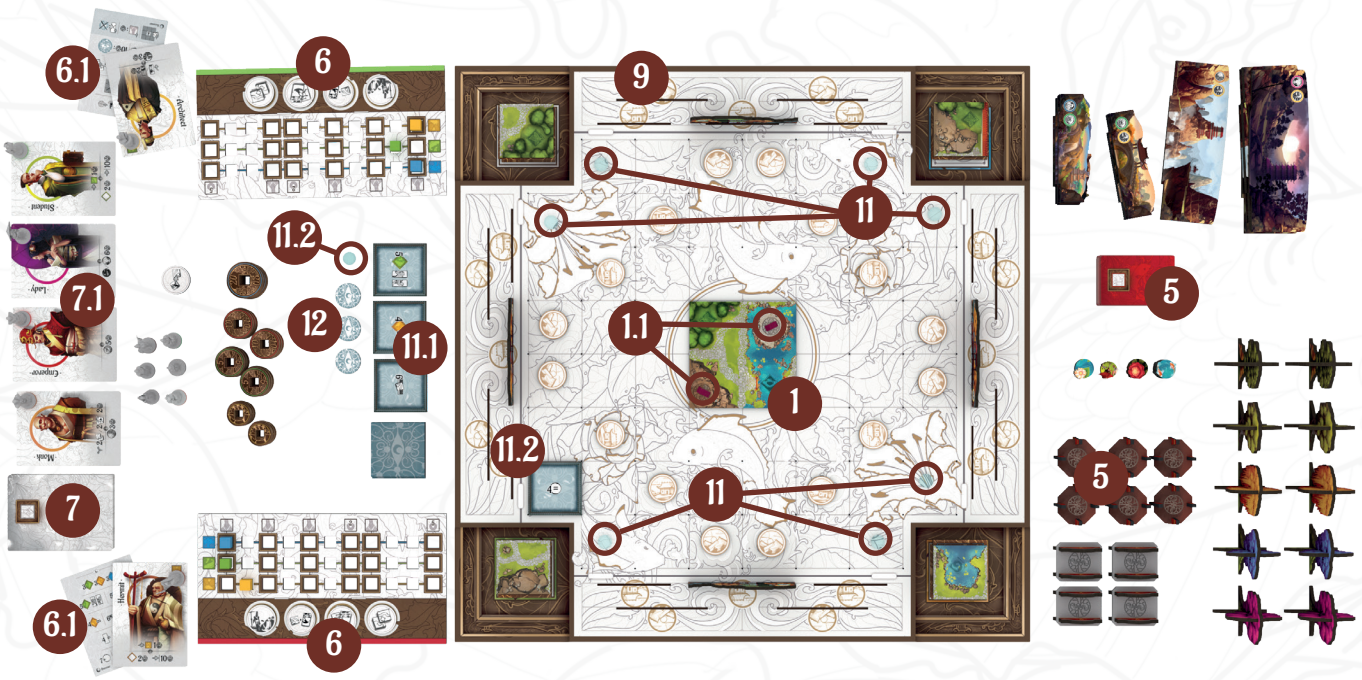
11. Colocad los marcadores de encargo de manera que haya uno en cada recuadro con los vértices adyacentes a la zona del jardín.

11.1 Barajad las losetas de encargo y colocad las tres cartas superiores boca arriba al lado del montón; este será el expositor de encargos.

11.2 Los jugadores cogen una loseta de encargo adicional y, entre todos, deciden dónde colocarla, sustituyendo uno de los marcadores de encargo por la loseta que acaban de coger. Colocad el marcador de encargo al lado del expositor de encargos.

12. Elegid uno de los siguientes niveles de dificultad y colocad la cantidad indicada de fichas de aprobación al lado con el símbolo del ojo hacia arriba.

Fácil: 4 fichas de aprobación
Normal: 3 fichas de aprobación
Difícil: 2 fichas de aprobación



Desarrollo

Cada jugador jugará su turno en sentido horario, igual que en el juego base, con la diferencia de que todos podrán colaborar y comentar jugadas en todos los turnos, ya que son un equipo y ganan o pierden juntos. Existen nuevas restricciones que limitan dónde se pueden colocar las losetas de jardín, pero también hay nuevas acciones opcionales que podrían ser de gran ayuda para lograr cumplir los deseos del emperador y su dama.

Aunque los jugadores deban comentar y trabajar en equipo, la última palabra la tendrá el jugador activo que se encuentre en su turno. Además, todas las monedas que se gasten deben provenir únicamente de las reservas de dicho jugador activo.

La construcción del jardín y los supervisores

Cada vez que un jugador añade una nueva loseta de jardín al tablero, se debe colocar en posición ortogonal o diagonal, adyacente a, por lo menos, un supervisor.

Las losetas de jardín **no se pueden** colocar encima de losetas de encargo ni de marcadores de encargo.

Para facilitar la colocación de las losetas, las losetas de encargo tienen bordes en todos los lados.

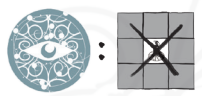
Acciones opcionales nuevas

Hay seis acciones opcionales nuevas que los jugadores pueden llevar a cabo en sus turnos. Varias de estas acciones generarán desaprobación, por lo que consumirán una ficha de aprobación. Para representar esto, se elige cualquier ficha de aprobación con el símbolo del ojo a la vista y se le da la vuelta. Usad las acciones de desaprobación con cautela, ya que van en contra de los deseos del emperador y su dama, y acumular demasiada desaprobación podría provocar que todos los jugadores pierdan la partida.

Mover a un supervisor

Gasta una ficha de aprobación para mover una ficha de supervisor a cualquier posición de jugador vacía que haya en el jardín (losetas, puentes, miradores o pabellones).

Ignorar a los supervisores



Gasta una ficha de aprobación cuando coloques una loseta de jardín para ignorar las restricciones de los supervisores. La loseta de jardín se podrá colocar adyacente, en posición ortogonal, a la loseta central, o bien a cualquier otra loseta de jardín que haya en el jardín.

Intercambiar losetas de encargo

Gasta una ficha de aprobación para intercambiar una loseta de encargo no completada que haya en el tablero por otra del expositor de encargos.

Colocar una loseta de encargo

10:

El jugador activo puede gastar 10 monedas propias para coger una loseta de encargo del expositor y colocarla en algún lugar del tablero donde haya una ficha de encargo. Se debe retirar la ficha de encargo y colocarla al lado del expositor de encargos. Después, se debe colocar una nueva loseta en el expositor, de manera que queden 3 losetas boca arriba.

En solitario: Esta acción cuesta 15 monedas en vez de 10.

Renovar una ficha de aprobación

10:

El jugador activo puede gastar 10 monedas propias para renovar una ficha de aprobación que haya gastado. Se le da la vuelta a la ficha para que el símbolo del ojo quede boca arriba.

En solitario: Esta acción cuesta 15 monedas en vez de 10.

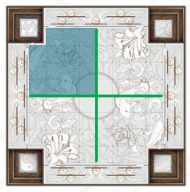
Completar una loseta de encargo

:

El jugador activo puede completar las losetas de encargo que se encuentren sobre el tablero del jardín y que no tengan encima ningún marcador de encargo.

Para completar una loseta de encargo, se debe cumplir con la condición que se que indica en la loseta. Hay dos tipos de condiciones diferentes: cuadrante y paisaje.

Cuando se cumplen las condiciones de la loseta, se coloca un marcador de encargo encima, para representar que la loseta está completada. En cada loseta de encargo puede haber, como mucho, 1 marcador de encargo, que significa que se pueden completar una única vez. Por último, se renueva una ficha de aprobación, si es posible.



CONDICIONES DE CUADRANTE

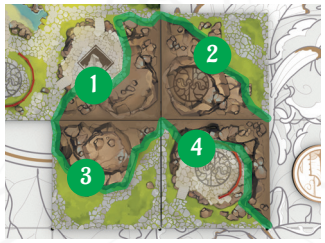
Cada condición de cuadrante muestra uno o más iconos que deben estar presentes (en la cantidad indicada como mínimo) dentro del mismo cuadrante del tablero del jardín que se muestra en la loseta de encargo.

3 de vegetación, 3 de rocas y 3 de agua en losetas de jardín.

5 de vegetación en losetas de jardín 1 decoración de peces y 1 decoración de pájaros.

5 de agua en losetas de jardín, 1 decoración de peonías y 1 decoración de lotos.

4 rocas en losetas de jardín en un grupo conectado, donde cada una esté adyacente a otra como mínimo. Estas rocas no tienen por qué estar en una zona cerrada.



3 personajes colocados.

3 decoraciones de pabellón.

6 losetas con muros.
Las losetas de encargo que haya en el cuadrante también se consideran muros a efectos de este encargo.

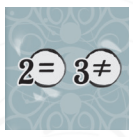
4 decoraciones diferentes.

4 árboles de cualquier tipo.

CONDICIONES DE PAISAJE

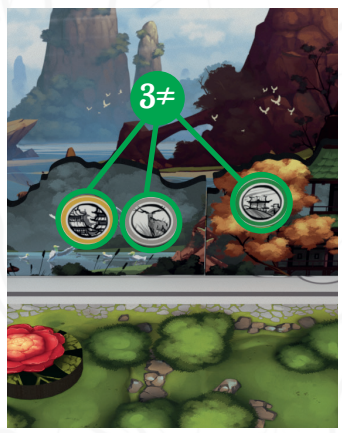
Cada condición de paisaje muestra uno o más iconos que deben estar presentes (en la cantidad indicada como mínimo) en las fichas de paisaje dentro de la zona de paisaje más cercana a la loseta de encargo.

7 o más iconos de cualquier tipo.



2 o más iconos idénticos y 3 o más iconos diferentes.

4 o más iconos idénticos.



Decoración del jardín

En este escenario, los jugadores conseguirán cartas de decoración y colocarán fichas de decoración según las reglas del juego base, aunque su propósito será distinto. En vez de ganar monedas, las fichas de decoración que coloquen los jugadores les servirán para completar las condiciones de las losetas de encargo, avanzar en el juego y añadir al jardín nuevas opciones de ubicación de personajes. Eso significa que, en cuanto un jugador haya usado una carta de decoración para colocar una ficha de decoración nueva en el jardín, podrán descartarse de la carta, puesto que ya no tendrá ningún efecto. **Las cartas de decoración no otorgan monedas a los jugadores.**

:

Al llevar a cabo una acción de «colocar decoración», si ninguna de las cartas de decoración que haya cogido el jugador le permite colocar legalmente una ficha de decoración en el tablero, deberá descartarse de todas las cartas de decoración y gastar una ficha de aprobación.

En solitario: Si la ficha de avance del jugador está en la posición más a la derecha, ganará una moneda adicional por cada avance que haga en ese camino, durante el resto de la partida.

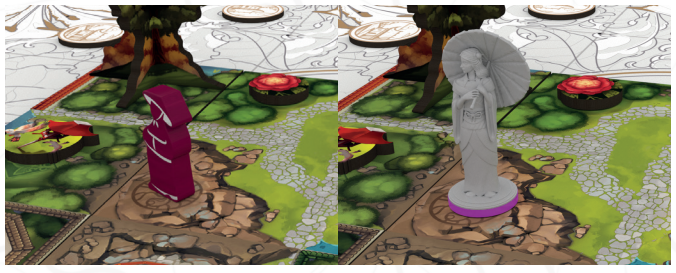
Influir en los personajes

:

En este escenario, los jugadores influirán en los personajes según las reglas del juego base, pero cambiará el momento y la forma en que puntúan. Cuando se coloca una figurita de personaje en el jardín, el jugador activo gana monedas **automáticamente** dependiendo de la condición de puntuación que figure en la carta de ese personaje. Después, se puede descartar la carta de ese personaje, puesto que ya no tiene ningún efecto.

EL EMPERADOR Y SU DAMA

El emperador y su dama comienzan la partida observando de lejos la construcción del jardín, pero, a medida que avanza la partida, pueden decidir participar de forma más activa. Las cartas de personaje de cada uno empiezan boca arriba en el expositor, y los jugadores pueden influir en ellos como con cualquier otro personaje, aunque con una diferencia fundamental: las figuritas del emperador y su dama deben sustituir a las fichas de supervisor que haya en el jardín, aunque la loseta esté ocupada o esa loseta no tenga ubicación de personaje. Se retira la ficha de supervisor de la partida y el personaje otorga monedas inmediatamente al jugador activo, aunque, ahora, los jugadores tendrán un supervisor menos con el que colocar losetas de jardín. Si ya se han colocado al emperador y a su dama, no quedarán supervisores, **por lo que** todas las losetas de jardín que queden solo se podrán colocar mediante la acción gratuita de **ignorar a los supervisores.**



Ganar y perder

La partida terminará inmediatamente en cuanto se cumpla una de diversas condiciones.

Todos los jugadores ganan

- Inmediatamente, en cuanto se hayan completado 8 losetas de encargo que haya en el tablero del jardín.

Todos los jugadores pierden

- Inmediatamente, si se debe gastar una ficha de aprobación pero no hay ninguna con el símbolo del ojo boca arriba.
- Si el mazo de cartas de decoración está vacío **al final del turno de cualquier jugador.**

Componentes

5 - Bolsas

1 - figurita de personaje: Pintora

1 - carta de personaje: Pintora

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

4 - fichas de lámpara: Coger 3 cartas de decoración adicionales (una por jugador)

4 - cartas de ayuda de escenario

32 - fichas de hoja (8 amarillas, 8 rojas, 8 azules y 8 verdes)

4 - cubos rojos

4 - tableros de jugador de otoño

6 - fichas de decoración de martín pescador/bambú

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

4. Se barajan las 4 cartas de decoración de martín pescador y las 4 de bambú junto con las demás.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador/bambú a la reserva, junto con el resto de las fichas de decoración.

6. Cada jugador devuelve su ficha de lámpara de **Mover un personaje**[02] a la caja y la reemplaza con una ficha de lámpara de **Coger 3 cartas de decoración adicionales**[05].

6.1 Todos los jugadores colocan un tablero de jugador de otoño justo encima de su tablero de jugador. Todos los tableros de jugador de otoño tienen los lados idénticos y asimétricos. Todos los jugadores deberán escoger el mismo tipo de lado y colocarlo boca arriba frente a ellos. Después, colocan un cubo rojo en la posición que muestre un número de puntos equivalente a la cantidad de jugadores. Los jugadores no se benefician de las ventajas indicadas en la parte superior de la posición en la que se ha colocado el cubo.

7. Se baraja la carta de personaje de la Pintora junto al resto de personajes del mazo.

11. Se colocan dos fichas de hoja de cada color al lado del tablero del jardín. El resto de las fichas de hoja se colocan en una bolsa, a la que llamaremos bolsa de donaciones a partir de ahora.

11.1 Se sacan fichas de hoja al azar de la bolsa de donaciones y se colocan en el tablero del jardín siguiendo el esquema de las ilustraciones más abajo para determinar sus posiciones. Al terminar este paso, la bolsa de donaciones debería haber quedado vacía.

11.2 De la pila de fichas de hoja que se descartaron, se coloca 1 ficha de hoja de cada color (4 en total) en la bolsa de donaciones. De las cuatro fichas de hoja que quedan, se coloca cada una en una bolsa vacía diferente, a las que llamaremos bolsas de puntuación a partir de ahora.

11.3 Cada jugador coge una bolsa de puntuación al azar y coloca delante de él. Los jugadores pueden mirar dentro de su bolsa de puntuación siempre que quieran, pero en ninguna otra. Las bolsas de puntuación que no se hayan cogido se devolverán a la caja con las fichas de hoja que tengan dentro.

Posición de las hojas para 2 jugadores

Posición de las hojas para 3 y 4 jugadores

Escenario: Otoño

Introducción

Ha llegado el otoño y las bellas hojas multicolor de los árboles empiezan a caer. Mientras los arquitectos trabajan en el jardín, tendrán que barrer esas hojas e intentar quedarse las más bonitas para ellos.

En este escenario, los jugadores recogerán hojas caídas y tendrán que decidir dónde las colocan. Cada hoja aumentará su valor al final de la partida si se donan. De esta forma, las hojas emparejadas que ya tengan valdrán más monedas, pero también aumentará el valor de las hojas emparejadas de los oponentes, así que ¡hay que prestar atención!

· Desarrollo ·

Conseguir fichas de hoja

Cuando un jugador coloque una loseta de jardín en una posición donde haya una ficha de hoja, la recoge inmediatamente y debe elegir si donarla o añadirla a su puntuación.

Donar las hojas

Se coloca la hoja en la bolsa de donaciones **sin mirar** las fichas de hoja que ya haya en la bolsa. Las fichas de hoja que haya en la bolsa de donaciones afectarán a la cantidad de monedas por fichas de hoja que puntuará cada jugador cuando termine la partida.

El jugador desplaza inmediatamente su cubo rojo un espacio a la derecha en su tablero de jugador de otoño y consigue las ventajas que se indican en la nueva posición. Si el cubo ya está a la derecha del todo, el jugador podrá proceder con la donación de la hoja, pero no obtendrá ventajas.

Puntuar por las hojas

La ficha de hoja se coloca en la bolsa de puntuación del jugador activo. Todas las fichas de hoja que haya en las bolsas de puntuación valdrán una cantidad de monedas variable al final de la partida, según qué fichas de hoja haya en la bolsa de donaciones.

· Puntuación por hojas al final de la partida ·

Además de las puntuaciones propias del juego base, los jugadores conseguirán monedas por las fichas de hoja que tengan en su bolsa de puntuación. Todos los jugadores deberán sacar y mostrar todas las fichas de hoja de sus bolsas de puntuación y, después, hacer lo mismo con la bolsa de donaciones.

Rojo: 2 x 4 = 8
Verde: 1 x 3 = 3
Amarillo: 2 x 1 = 2
Azul: 0 x 1 = 0
Total: 13

Otoño: Escenario en solitario

· Preparación ·

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se colocan las 28 fichas de seguimiento, una en cada espacio, en las posiciones perimetrales del tablero del jardín. Después, se colocan las fichas de hoja por pares y al azar en las posiciones indicadas del mismo tablero.

4. Antes de barajar el mazo de decoración, se retiran las nueve cartas de decoración de pabellón y se devuelven a la caja. No se deben añadir más cartas de decoración de ningún tipo al mazo de decoración.

6. Solo se usarán las dos siguientes fichas de lámpara: **Colocación de loseta doble[03] y Seleccionar personaje/paisaje[04]**, ambas del juego base.

9. No se van a usar las fichas de paisaje; se pueden devolver a la caja.

11. Se separan las cartas de ocaso en mazos de luz (A) y oscuridad (B), y se barajan por separado. Estos dos mazos se colocan boca arriba al lado del tablero del jardín.

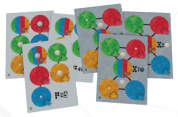
· Introducción ·

Ha llegado el otoño y las bellas hojas multicolor de los árboles empiezan a caer. Se le ha asignado la tarea de trabajar el jardín a un arquitecto, que tendrá que barrer esas hojas y quedarse las más bonitas para poder contemplarlas más tarde.
El arquitecto trabaja a contrarreloj, ya que deberá completar el jardín antes de quedarse sin recursos.

· Componentes ·

32 - fichas de hoja (8 amarillas, 8 rojas, 8 azules y 8 verdes)

28 - fichas de seguimiento



6 x cartas de ocaso (3 de luz y 3 de oscuridad)

· Desarrollo ·

Este escenario le planteará a un único jugador el reto de construir el jardín en tiempo récord a la vez que añade un desafío adicional: el arquitecto deberá retirar ciertas fichas de hoja en orden para conseguir las mejores recompensas. Las cartas de decoración se retiran del mazo tras unas acciones concretas. El jugador pierde la partida **si se queda sin cartas de decoración o si algún montón de losetas de jardín se queda vacío.**

Acciones para construir el jardín y fichas de hoja

Cuando el jugador construya una loseta de jardín, deberá coger y activar las dos fichas de hoja que había en esa posición. Cada una de las fichas de hoja que ha cogido se colocan sobre una carta de ocaso boca arriba: una ficha en la carta de luz y otra en la de oscuridad. Las fichas de hoja se colocan en los círculos de colores, pero los colores **no tienen que coincidir.** Solo se puede colocar una ficha de hoja en cada círculo.

La primera ficha de hoja que se coloque en una carta de ocaso deberá ir en el círculo de color que tenga un punto blanco en el centro.

Todas las fichas de hoja siguientes deberán colocarse en círculos que estén conectados a otros círculos mediante una línea.

Si se coloca una ficha de hoja en un círculo de color con un icono de bonificación, el jugador solo podrá reclamar la bonificación si la ficha de hoja y el círculo son del mismo color, o si el círculo contiene los cuatro colores.

Si hay un icono de bonificación rodeado de varios círculos de colores, el jugador solo podrá reclamar la bonificación cuando todos los círculos de alrededor estén ocupados, y solo si coinciden con el color de sus fichas de hoja.

Se sacan cartas de decoración según el número indicado, de las que se elige una y se descartan el resto.

Se coloca el número indicado de losetas de paisaje del tipo correspondiente.

Cuando los cinco círculos de colores estén ocupados, el jugador obtiene la bonificación por haberlos completado, pero solo si las cinco fichas de hoja que ha colocado coinciden con sus círculos. Tras haber ganado esta bonificación, si es que lo ha logrado, se retiran las cinco fichas de hoja de la partida, junto con las cartas de ocaso sobre las que estaban. En el improbable caso de que un jugador coja fichas de hoja pero no le queden cartas de ocaso en las que colocarlas, las fichas de hoja se retirarán de la partida sin más consecuencias.

Cambio y renovación de las losetas de jardín

Tras renovar los montones de losetas de jardín, se saca un número de cartas de decoración equivalente al número de losetas de jardín que se hayan girado; esas cartas se retiran de la partida.

Colocar decoraciones de pabellón

Cada vez que se coloca una loseta de jardín que muestre un icono de pabellón, se debe colocar inmediatamente una ficha de decoración de pabellón encima de dicho icono.

Cambios en la acción de colocar una decoración

Tras la acción de colocar una decoración, se retiran de la partida todas las losetas de jardín que estén boca arriba en las esquinas del tablero del jardín. Después, se renuevan las losetas de jardín de las esquinas de manera que haya 4 losetas nuevas boca arriba. No se debe eliminar ninguna carta de decoración como resultado de darle la vuelta a las losetas de jardín.

Cambios en la acción de influir en personajes

Tras seleccionar una carta de personaje, durante la acción de influir en un personaje, el jugador deberá proceder de una de las siguientes maneras:

- Si se ha usado una ficha de lámpara para elegir un personaje del mazo, no se deben realizar más acciones.
- Si se ha cogido un personaje boca arriba, se retiran de la partida los demás personajes que haya boca arriba. Después, se cogen 2 cartas de personaje del mazo y se colocan boca arriba al lado del tablero del jardín.
- Si el personaje sobre el que se ha influido se ha cogido de la parte superior del mazo, se deberá coger la carta de personaje de la parte superior del mazo y retirarla de la partida sin mirarla.

Cambios en el personaje comerciante

Cuando se juegue en este escenario, no habrá pila de descartes de cartas de decoración, lo que significa que se ignorará el efecto del personaje comerciante de gastar una moneda para coger una carta de la parte superior de la pila de descartes.

• Eventos de fin de partida y puntuación •

Cuando se produzca un evento que cause el fin de la partida, esta termina inmediatamente. Según cómo termine la partida, el jugador ganará monedas de la forma habitual o perderá la partida instantáneamente.

Se pierde la partida instantáneamente si:

- Una de las cuatro pilas de losetas de jardín queda vacía.
- El mazo de cartas de decoración queda vacío.

Cómo se puntúa

Siempre y cuando se cumpla una de las siguientes condiciones, el jugador podrá ganar monedas al final de la partida:

- Todos los espacios del tablero del jardín están ocupados con losetas de jardín o fichas de seguimiento.
- Se han completado las seis cartas de ocaso.
- Si un cubo de, al menos, un camino elemental del tablero del jugador llega a la derecha del todo.

Evaluación de la puntuación

Tras contabilizar todas las monedas correspondientes al final de la partida, el jugador podrá perder la partida, o bien ganarla y llevarse uno de los siguientes títulos:

- **Menos de 85 Pierdes la partida**
- **85 Arquitecto real**
- **100 Gran arquitecto**
- **120 Arquitecto imperial**

Escenario: Invierno

• Introducción •

El invierno ha llegado y los jugadores van a tener que centrarse en ampliar el jardín en torno al palacio, para protegerlo del frío. El palacio es bastante grande, lo que deja menos espacio en el jardín para decoraciones y elementos de exterior. Por suerte, los jugadores también se comprometen a mejorar el propio palacio, ampliando el tejado y, así, poder ganar potentes bonificaciones y diseñar la mejor esquina con una estatua de dragón.

• Componentes •

4 -losetas de tejado en forma de L

16 - losetas de jardín de tejado

1 - loseta de tejado central

4 - fichas de dragón de madera (una por jugador)

4 - cartas de ayuda de escenario

1 - figurita de personaje: Consejero

1 - carta de personaje: Consejero

4 - fichas de lámpara: Cambiar posición de personaje (una por jugador)

4 - fichas de lámpara: Coger 3 cartas de decoración adicionales (una por jugador)

4 - discos de dragón (1 amarillo, 1 verde, 1 azul y 1 gris)

16 - cartas de decoración de tejado

• Preparación •

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca la loseta de tejado central en el centro del tablero del jardín con la cara del escenario de invierno boca arriba. Se puede orientar en cualquier dirección. La loseta inicial del juego base no se usa.

2.1 Se colocan las 4 losetas de tejado con forma de L en torno a la loseta de tejado central, de manera que las 5 losetas formen un entramado de 4 x 4, al que llamaremos «zona del tejado» a partir de ahora. Las losetas de tejado en forma de L pueden colocarse en cualquier orden alrededor de la loseta de tejado central.

2.2 En las esquinas de las 4 losetas de tejado con forma de L, se colocan los discos de dragón correspondientes en cada uno de los iconos de los círculos de colores.

3. Después de separar los cuatro tipos de losetas de jardín del juego base, se retiran 4 losetas al azar de cada montón y se devuelven a la caja sin revelarlas. Después, se dividen las losetas de jardín de tejado en 4 grupos según el icono que tengan en el dorso.

Se barajan los 4 grupos de losetas de jardín de tejado con sus grupos de losetas de jardín correspondientes.

4. Se barajan las 16 cartas de decoración de tejado con el mazo de cartas de decoración.

6. Todos los jugadores devuelven sus fichas de lámpara de **Decoración doble**[01] y **Mover un personaje**[02] a la caja y las reemplazan por las fichas de lámpara de **Coger 3 cartas de decoración adicionales**[05] y **Cambiar posición de personaje**[06].

6.1 Cada jugador coge 1 ficha de dragón y 1 carta de ayuda del escenario de invierno.

En las partidas de 2 jugadores, cada uno coge 2 fichas de dragón.

7. Después de que los jugadores hayan conseguido sus cartas de personaje inicial, se baraja la carta de personaje del consejero con el mazo de cartas de personaje.

La figura del consejero se añade al resto de figuras de personajes.

9. Se colocan las fichas de paisaje sobre el tablero de la siguiente manera, independientemente de lo que tenga cada jugador.

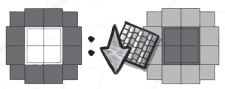
• Desarrollo •

Además de ampliar los elementos del jardín, los jugadores deberán construir secciones de tejado para el palacio. Cada jugador cuenta con una o dos fichas de dragón, que pueden usar para reservar cartas de decoración o bien hacerse con las esquinas del palacio para el recuento de monedas al final de la partida. Las cartas de decoración de tejado se pueden conseguir y sirven para colocar fichas de dragón en la zona del tejado.

Cómo colocar losetas de tejado de jardín

Cada montón de losetas de jardín tiene 4 losetas de tejado barajadas al azar. Cuando haya una loseta de tejado en la parte superior del montón, los jugadores podrán seleccionarla al llevar a cabo una acción principal de **Construir el jardín** y colocar la loseta de tejado en el palacio.

Las losetas de tejado deben colocarse en posiciones vacías en la zona del tejado de 4x4, en medio del tablero del jardín. Si hay alguna posición de loseta de tejado abierta en el perímetro, la loseta de tejado deberá colocarse en una posición vacía del perímetro (A).



Cuando se hayan colocado las 8 losetas de tejado, el perímetro estará completo, y las próximas losetas de tejado deberán colocarse en cualquier posición vacía en las ubicaciones centrales de la zona del tejado (B).

A

B

Tras colocar una loseta de tejado, el jugador consigue las recompensas que estuviera cubriendo la loseta. Si hay varios iconos de recompensa, el jugador se las lleva todas. Dichas recompensas incluyen ganar monedas, avanzar por los caminos de terreno y renovar las fichas de lámpara.

Nota: La orientación de las losetas de tejado no afecta al desarrollo de la partida.

Reservar decoraciones con los dragones

Debido a que la zona del jardín es un poco más pequeña, será más difícil colocar fichas de decoración en el jardín en torno al gran palacio central. Por esta razón, los jugadores podrán utilizar las fichas de dragón que no hayan colocado para reservar una carta de decoración por cada una, la cual podrán activar más tarde, en el momento oportuno.

Cada vez que un jugador consigue una carta de decoración, puede elegir entre colocarla bajo una de las fichas de dragón que no haya colocado, siempre que bajo dicha ficha no hubiera ya ninguna carta de decoración.

Las cartas de decoración que haya bajo las fichas de dragón se consideran reservadas, y no se activarán hasta que el jugador así lo decida como acción **opcional** en un turno futuro. Cuando se activa una carta de decoración reservada, el jugador la coloca junto al resto de sus cartas de decoración y pone una ficha de decoración en el jardín, atendiendo siempre a las restricciones que indique la carta.

Si los jugadores necesitan más espacio para reservar más cartas de decoración, pueden descartarse de las cartas de decoración reservadas sin que su efecto entre en juego.

No es posible reservar cartas de decoración de tejado.

Decoraciones de tejado

Hay 16 cartas de decoración de tejado mezcladas en el mazo de decoración, y los jugadores podrán cogerlas cuando lleven a cabo una acción principal de **Colocar una decoración.**

A diferencia del resto de decoraciones, con las decoraciones de tejado no se ponen fichas de decoración inmediatamente en el tablero del jardín. En vez de eso, el jugador gana inmediatamente 1 moneda, así como un avance de camino o una ficha de paisaje, dependiendo de los iconos de la parte superior derecha de la carta. Después, el jugador coloca la carta de decoración de tejado con el resto de las cartas de decoración, donde valdrán 1 moneda al final de la partida o bien se descartarán con las demás cartas de decoración de tejado para colocar una ficha de dragón en el tejado.

Cada vez que un jugador acumule dos cartas de decoración de tejado idénticas o bien tres cartas de decoración de tejado diferentes entre sí, deberá intentar colocar una ficha de dragón si tiene alguna disponible. Las fichas de dragón se colocan en las esquinas de la zona del tejado, pero solo si en esa esquina hay un disco coloreado.

Si el jugador tiene 2 cartas de decoración de tejado idénticas, deberán coincidir con el color del disco. Si tiene 3 cartas de decoración de tejado diferentes, el color del disco solo deberá coincidir con uno de los colores de las cartas.

Si en el tejado hay un disco cuyo color coincide con el de las cartas de decoración de tejado del jugador y este tiene una ficha de dragón sin colocar, deberá descartarse del grupo de cartas de decoración de tejado. Después, el jugador retira el disco coloreado y coloca su ficha de dragón en esa esquina. El jugador se queda con el disco coloreado y lo deja en su zona como recordatorio para la puntuación del final de la partida.

Si la ficha de dragón tenía una carta de decoración en reserva en el momento de colocarla, el jugador deberá activar la carta de decoración inmediatamente y colocar la ficha de decoración correspondiente en el tablero, o bien descartarse de esa carta.

Puntuación de final de partida

Seguid las reglas de puntuación del juego base, pero con las siguientes instrucciones adicionales:

- Todos los jugadores que hayan colocado una o más fichas de dragón en la zona del tejado puntúan por cada una de ellas. Los discos de colores que se guardaron les servirán para recordar en qué esquina está la ficha de dragón.

  Por cada ficha de dragón, los jugadores cuentan el número de iconos de círculo que haya en la misma fila, columna y diagonal que la ficha de dragón que han colocado. Después, cuentan el número de iconos de diamante de la misma manera.

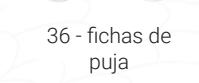
A continuación, los jugadores se quedan con el número más grande (entre los círculos y los diamantes) y lo multiplican por 2. El resultado es el número de monedas que cogen de la reserva.

- Cada carta de decoración de tejado que tengan los jugadores al final de la partida vale 1 moneda (que se coge de la reserva), tal como indica en el icono de la parte inferior de la carta.
- En cuanto a la puntuación final de los personajes, cada ficha de dragón que tengan en su línea de visión vale 1 moneda, al igual que el resto de decoraciones.

Escenario: Primavera

Componentes

1 - figura de personaje: Aniquilador de fantasmas



36 - fichas de puja

1 - carta de personaje: Aniquilador de fantasmas

12 - losetas pequeñas de paisaje nocturno

11 - cartas de decoración de lámpara

1 - panel de pujas

2 - fichas de lámpara: Acción combinada

2 - fichas de lámpara: Cambiar posición de personaje

1 - sobre rojo Hong Bao

8 - losetas grandes de paisaje nocturno

6 - fichas de decoración de lámpara

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

4. Se coloca al azar 1 de las 11 cartas de decoración de lámpara, sin desvelarla a ningún jugador, en el sobre rojo Hong Bao. Después, se barajan las 10 cartas restantes con el mazo de decoración.

5. Se colocan las fichas de decoración de lámpara con el resto de fichas de decoración.

7. Se baraja la carta de personaje del Aniquilador de fantasmas con el mazo de personajes.

8. Se devuelven las 8 losetas grandes y las 12 pequeñas de paisaje a la caja (no se usan en este escenario); en su lugar, se jugará con las losetas de paisaje nocturno.

11. Se colocan el sobre rojo Hong Bao y el panel de pujas al lado del tablero del jardín. Se colocan 2 fichas de lámpara de **Cambiar posición de personaje**[06] y otras 2 de **Acción combinada**[07] al lado del panel de pujas. Si la primera página del panel de apuestas tiene algún apunte o está usada, se deberá retirar y usar una página que esté nueva. Se debe colocar al lado algo para apuntar (un lápiz, un bolígrafo, etc.). Esto último no está incluido en el juego.

12. Todos los jugadores cogen 5 monedas de la reserva.

Introducción

Ha llegado el Festival de las lámparas, y los arquitectos podrán añadir estas preciosas decoraciones luminosas al jardín. Cada lámpara les otorga una oportunidad de adquirir potentes recompensas si ofrecen el mayor pago por ella. A todo el mundo le encanta contemplar las lámparas alumbrando el jardín, y todos los arquitectos competirán por colocarlas en las mejores posiciones para asombrar a los visitantes.

Desarrollo

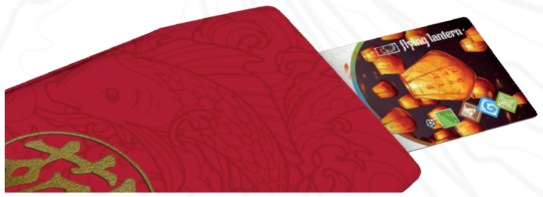
Los jugadores pueden añadir un nuevo tipo de decoración al jardín: las lámparas. Estas se pueden colocar (de una en una) en los iconos de cualquier tipo de zona de decoración, y a todos los jugadores les interesa tener cuantas más, mejor. Una vez por turno, cuando se añade una nueva lámpara al jardín, su carta de decoración de lámpara se introduce en el sobre rojo Hong Bao. Cuando termina la partida, el jugador cuyos personajes vean la mayor cantidad de lámparas diferentes recibe la cantidad de monedas indicada en las cartas que hay en el sobre. Además, una vez por turno, cuando se añade una lámpara al jardín, todos los jugadores participan en una subasta simultánea en la que podrán llevarse grandes recompensas.

Decoraciones de lámpara

En el mazo de decoraciones hay 10 cartas de decoración de lámpara. La parte inferior de cada carta debe mantenerse siempre en secreto, de manera que los otros jugadores no vean ninguna de las cartas de decoración que se saquen, por si acaso alguna es una carta de lámpara. La pila de descartes de decoración es pública para todos, así que todos podrán ver las cartas de lámpara que se descarten.

Cuando un jugador elija una carta de decoración de lámpara, deberá mostrar la mitad superior de la carta a los demás jugadores, pero manteniendo la mitad inferior oculta con la mano. Este jugador obtiene el avance indicado para uno de sus caminos, así como 1 moneda. Después, coloca una ficha de decoración de lámpara, si la tiene disponible, en cualquier zona de rocas, vegetación o agua en alguna loseta de jardín que aún no tenga decoraciones.

A continuación, el jugador debe introducir la carta de decoración de lámpara en el sobre rojo Hong Bao. Los detalles de las cartas que haya en el sobre son un secreto, así que se deberá introducir la carta con cuidado para que no la vea ningún jugador.



Subasta de lámparas

Siempre se producirá una subasta inmediatamente al acabar el turno de cualquier jugador en el que se hayan cumplido las siguientes condiciones:

- **Se ha introducido, al menos, una carta de decoración de lámpara en el sobre rojo Hong Bao.**
- **Se ha colocado una loseta de paisaje nocturno con un icono de lámpara en el tablero del jardín.**

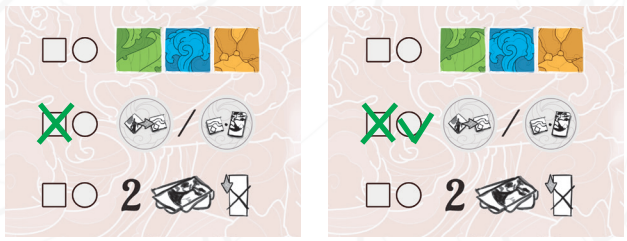
El jugador que haya terminado su turno es el comienza la subasta; para ello, coge el panel de pujas y, en secreto, marca la que será la recompensa de la subasta. Deberá elegir cualquier recompensa que tenga un cuadrado vacío al lado y marcar el cuadrado con un bolígrafo. Después, el jugador coloca el panel boca abajo frente a él, para que nadie vea qué recompensa ha elegido.

A continuación, todos los jugadores deben anunciar la cantidad de monedas que tienen en su reserva. Después, todos a la vez y en secreto, se pondrán en la mano la cantidad de fichas de puja que deseen; esa será su puja. Todos los jugadores deben procurar que nadie más vea sus monedas. Está permitido no tener ninguna ficha en la mano, aunque se deberá fingir que las cogen, para despistar a los rivales.

Cuando todos los jugadores estén preparados, mostrarán a la vez la cantidad de fichas de puja que tienen en las manos. Los jugadores que hayan empatado en cantidad de fichas pierden automáticamente la puja y devuelven las fichas de puja a la reserva.

De los jugadores restantes, el que tenga la mayor cantidad de fichas gana la puja. Si se da el caso, en este punto de que a ningún jugador le queden fichas de puja en la mano, el jugador que tiene el panel de pujas es que gana la subasta (aunque haya pujado con 0 fichas). El ganador de la subasta deberá pagar una cantidad de monedas

Seguidamente se dará la vuelta al panel de pujas para colocarlo boca arriba, y el ganador se llevará las recompensas asociadas al icono donde haya un cuadrado marcado y un círculo vacío. Tras coger su recompensa, se marca el círculo vacío que hay al lado del cuadrado marcado, para que esta recompensa no pueda volver a elegirse en el resto de la partida.



Recompensas de la subasta

Existen diversos tipos de recompensas que se pueden seleccionar en el panel de pujas. Se explican a continuación:

Ganas el número indicado de avances en el camino.

Ganas 1 ficha de lámpara especial de cada tipo. El jugador coloca esta ficha boca arriba al lado del resto de sus fichas de lámpara, y se siguen las reglas del juego base.

Eliges dos cartas de la pila de descartes de decoración. Se colocan ambas cartas enfrente del jugador, boca arriba.

No se obtienen las bonificaciones ni de colocan fichas de decoración en el tablero del jardín.

Renuevas hasta 2 fichas de lámpara boca abajo.

Puntuación de final de partida

Además de las opciones de puntuación del juego base, también se puntuará el sobre rojo Hong Bao. Para ello, cada jugador deberá contar el número de lámparas que haya en la línea de visión de cada uno de sus personajes, incluidos los iconos de lámpara que haya en las losetas de paisaje nocturno a las que los personajes estén mirando. Cada ficha de lámpara e icono se cuenta una vez por jugador, sin importar cuantos de sus personajes los estén viendo. Para visualizar mejor qué lámparas son las que se ven, los jugadores pueden colocar fichas de puja al lado de las lámparas que estén en su línea de visión, y retirarlas después, antes de que el próximo jugador contabilice las suyas.

A continuación, se abre el sobre rojo Hong Bao y se muestran todas las cartas de lámpara de su interior. El jugador cuyos personajes hayan visto la mayor cantidad de lámparas diferentes gana una cantidad de monedas de la reserva equivalente a la suma de todas las monedas que se indiquen en la parte inferior de las cartas de lámpara que se han mostrado. Si hay empate entre varios jugadores en cuanto a las lámparas que ven sus personajes, se divide el número total de monedas del sobre rojo entre el número de jugadores empatados (redondeando hacia abajo), y cada jugador que haya empatado se lleva esa cantidad de monedas.

Escenario: Equinoccio

Introducción

El emperador acaba de decidir que esta zona del jardín tenga, en sus esquinas cuatro pagodas erigidas con el mejor de los gustos. La construcción de cada pagoda llevará tiempo y recursos, y los arquitectos han contratado trabajadores para reunir dichos recursos de las zonas colindantes del jardín. Construir las pagodas es una labor de prestigio, y todos los arquitectos deberán tratar de erigir tantas como puedan, y tan altas como sea posible, antes de que termine la temporada.

Componentes

4 - losetas de esquina

4 - fichas de lámpara: Mover trabajador (una por jugador)

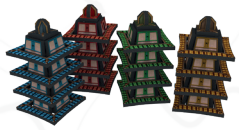
28 - fichas de seguimiento

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

4 - fichas de trabajador (una por cada color de los jugadores)

10 - cartas de construcción de pagoda

4 - cartas de ayuda de escenario



16 - fichas de pagoda (4 por cada color de los jugadores)

6 - fichas de decoración de martín pescador/bambú

4 - tableros de trabajador

· Preparación ·

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca 1 loseta de esquina en cada esquina del tablero en orden aleatorio. La loseta central no se usa y se puede devolver a la caja.

4. Se barajan las cartas de decoración de construcción de pagoda, martín pescador y bambú con el resto del mazo de decoración.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador/bambú a la reserva, junto al resto de fichas de decoración.

6. Todos los jugadores sustituyen la ficha de lámpara de **Mover un personaje**[02] por la de **Mover trabajador**[10] en sus tableros de jugador.

6.1 Todos los jugadores colocan un tablero de trabajador directamente encima o debajo de sus tableros de jugador y, después, colocan el trabajador en su color en el tablero de trabajador, en el icono más a la derecha. Los jugadores colocan una ficha de seguimiento en los 7 iconos que aparecen indicados en el tablero de trabajador.

6.2 Todos los jugadores cogen las 4 fichas de pagoda de su color correspondiente y las colocan al lado de su tablero.

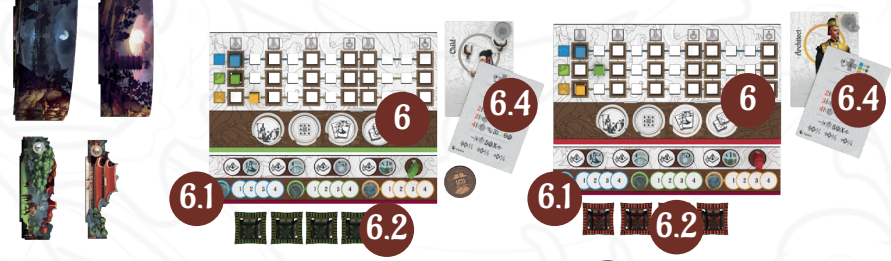
6.3 Si se juega con menos de 4 jugadores, se colocan todas las fichas de pagoda cuyos colores no vayan a usarse al lado de las fichas de decoración, en un montón. Si hay 2 colores en la zona de decoración, se colocan en un montón de colores alternos. A partir de ahora, llamaremos a esto el montón neutral.

6.4 Todos los jugadores cogen una carta de ayuda del escenario de equinoccio y la colocan al lado de sus tableros.

9. Se colocan las fichas de paisaje siguiendo el siguiente patrón en el tablero del jardín:

2 jugadores

3 a 4 jugadores



· Desarrollo ·

Este escenario facilita a los jugadores dos nuevas opciones de acción principal, sumando así un total de 4 opciones.
Estas nuevas opciones les servirán bien para recabar recursos con sus trabajadores o bien gastar los recursos que hayan conseguido para construir pagodas en las esquinas del jardín.
Al principio de la partida, las únicas losetas del tablero serán las esquinas, por lo que el jardín se ampliará hacia dentro, a diferencia del juego base, donde se expande desde el centro.

Acción de recabar recursos

Los jugadores, en su turno, podrán elegir llevar a cabo la nueva acción principal de **Recabar recursos.** Para ello, el trabajador del jugador **deberá** estar situado en su tablero de trabajador al principio del turno.

El jugador elige y coloca la loseta de jardín que desee, como en la acción principal de **Construir el jardín,** pero con la diferencia de que no obtiene avances de camino ni monedas. En vez de eso, deberá coger a su trabajador del tablero de trabajador y colocarlo en la loseta que acaba de poner.
El trabajador deberá estar colocado de forma que no tape ninguna zona ni icono de personaje que haya en la loseta.
Después, el jugador consigue los recursos de la loseta en la que ha colocado al trabajador, además de los de todas las losetas que estén en posición ortogonal con respecto a esta.
Por cada loseta, el jugador consigue 1 de madera si hay terreno con vegetación, 1 de arena si hay terreno con agua y 1 de piedra si hay terreno con rocas.

En este ejemplo, el jugador ha colocado la loseta inferior izquierda y consigue 1 de madera y 1 de arena por esa loseta. Además, consigue 2 de madera y 1 de piedra por las losetas adyacentes en posición ortogonal que hay al lado de la loseta que ha colocado.

Los jugadores llevan el recuento de los recursos que han conseguido desplazando la ficha de seguimiento correspondiente por el tablero de trabajador. Solo hay 4 espacios en estos caminos de recursos, por lo que los jugadores no podrán acumular más de 4 de cada recurso. Los senderos presentes en estas losetas no afectan a la acción de recabar recursos.

Recuperación de trabajadores

Los trabajadores se quedan en el tablero del jardín hasta que se puedan recuperar de una de las siguientes dos maneras:

- Si el jugador activo coloca una ficha de decoración en cualquier parte del tablero del jardín, podrá recuperar su trabajador y devolverlo al tablero de trabajador.
- Si cualquier jugador coloca una ficha de decoración o una figura de personaje en la misma loseta que un trabajador, el jugador se devolverá al tablero de trabajador de su jugador correspondiente.

Acción de construir pagoda

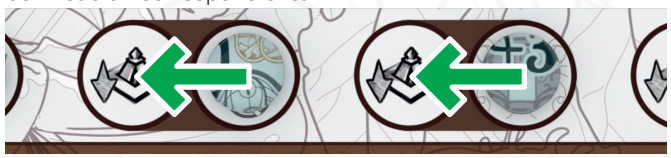
La otra opción nueva de acción principal es la de **Construir pagoda.** Los jugadores pueden llevar a cabo esta acción para colocar una ficha de pagoda en cualquier esquina, previo pago de recursos según la posición que ocupe la nueva ficha en el montón:

- **1.ª ficha de pagoda: 1 de cada recurso.**
- **2.ª ficha de pagoda: 2 de cada recurso.**
- **3.ª ficha de pagoda: 3 de cada recurso.**
- **4.ª ficha de pagoda: 4 de cada recurso.**

En el mismo montón puede haber presentes fichas de pagoda de diferente color.

En este ejemplo, el jugador rojo ha llevado a cabo la acción Construir pagoda para colocar su ficha de pagoda en el montón que hay en esta esquina. Puesto que es la 3.ª ficha de pagoda del montón, deberá pagar 3 de cada recurso.

Siempre que un jugador coloque su primera ficha de pagoda en una loseta de esquina, desbloqueará la bonificación que se muestre en la loseta. Para representar esto, se desliza la ficha de seguimiento hacia la izquierda, cubriendo la bonificación correspondiente.

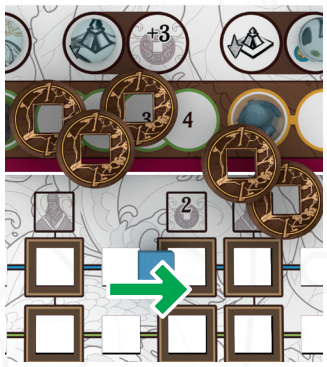


Durante cada acción de decoración, coger 1 carta adicional.

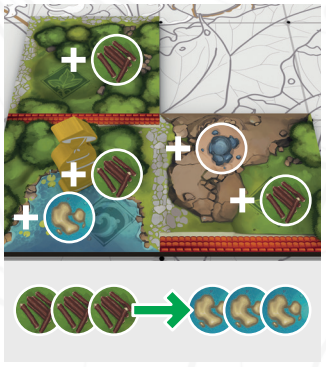
Se gasta 1 ficha de paisaje menos cuando se renueve una lámpara.

Cada vez que se ganen monedas en los caminos de avance del tablero del jugador, se ganan 3 más. Esto no se aplica a los efectos de ningún personaje.

Mientras recolecta recursos, el jugador podrá intercambiar los recursos conseguidos de un tipo de terreno por los de cualquier otro tipo de terreno.



En este ejemplo, el jugador gana 2 + 3 = 5 monedas tras mover su ficha de seguimiento elemental de agua.



En este ejemplo, el jugador usa esta bonificación para cambiar toda la madera que ha conseguido en esta acción por arena.

Tras colocar cada ficha de pagoda, el jugador tendrá una probabilidad de conseguir recompensas por nivel. La recompensa depende de la posición en la que se encuentre la ficha de pagoda dentro del montón, y será mayor cuanto más alta sea la pagoda:

1: 1.ª ficha de pagoda: No hay recompensa

2: 2.ª ficha de pagoda: 2 monedas o 1 avance en cualquier camino.

3: 3.ª ficha de pagoda: 4 monedas o 2 avances en **un** camino cualquiera.

4: 4.ª ficha de pagoda: 6 monedas o 3 avances en **un** camino cualquiera.

Cartas de construcción de pagoda

En el mazo de decoración se pueden encontrar 10 cartas nuevas de construcción de pagoda. Cada vez que se coge una carta de construcción de pagoda durante la acción de decoración de cualquier jugador, se debe colocar inmediatamente boca arriba en la mesa y coger otra carta de decoración para reemplazarla. Si se cogen varias cartas de construcción de pagoda, se seguirán colocando en la mesa y sacando cartas hasta que salga una que no sea de construcción de pagoda.

Por cada carta de construcción de pagoda que se revele, si hay menos de 4 jugadores en la partida, se coge la ficha de pagoda superior del montón neutral y se coloca en el montón de pagoda más bajo del tablero del jardín. Si hay varios montones de pagoda con la misma altura, entonces se coloca encima del montón empatado que esté más cerca de la esquina con losetas Tao, en orden horario. Si ya se han colocado todas las fichas de pagoda neutrales, se ignoran las acciones de colocación que impliquen las futuras cartas de construcción de pagoda.

A continuación, por cada carta de construcción de pagoda que se revele, los jugadores podrán ganar 1 recurso a su elección. Los recursos que consigan pueden ser del mismo tipo o diferente, según lo que prefiera cada jugador. Los jugadores consiguen esta bonificación aunque no se hayan colocado fichas de pagoda por haberse agotado el montón neutral.

— · Puntuación de final de partida · —

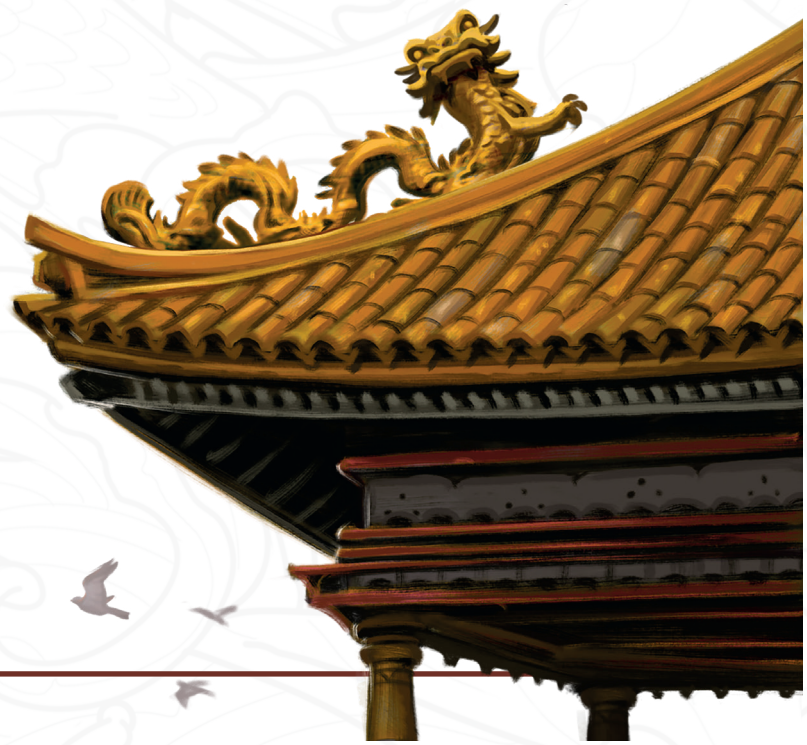
Además de la puntuación del juego base, los jugadores también puntuarán por cada montón de pagoda que haya en el tablero del jardín. El valor de cada montón de pagoda equivale al número de fichas de pagoda multiplicado por 5. Los jugadores cuentan cuántas fichas **de su propiedad** hay en el montón y se clasifican de mayor a menor. Si hay empate, el jugador empatado con más fichas de pagoda en el montón es el que gana.

Si hay una o más fichas de pagoda coloreadas que no pertenezcan a jugadores, se cuentan esas fichas de colores y se clasifica correspondientemente el color que no corresponda a ningún jugador. Esto significa que puede haber varios no jugadores clasificados en un solo montón de pagoda.

Monedas que gana cada jugador:

- 1.ª posición: Número de monedas equivalente al valor total del montón.
- 2.ª posición: Número de monedas equivalente a la mitad del valor del montón, redondeando hacia abajo.
- 3.ª posición: Número de monedas equivalente a la cuarta parte del valor del montón, redondeando hacia abajo.
- En la 4.ª posición no se reciben monedas.
- Si hay fichas no pertenecientes a jugadores que se clasifican en buena posición, las monedas correspondientes no se entregan. El siguiente jugador por orden de clasificación recibirá las monedas correspondientes a la posición en que haya quedado.

Este montón de pagoda vale un total de 20 puntos. El azul y el verde están empatados en la máxima puntuación, pero gana el verde, ya que tiene una ficha de pagoda más alta que el azul en el montón. El verde gana 20 monedas y el azul, 10.



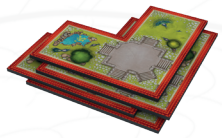
Escenario: Solsticio

• Introducción •

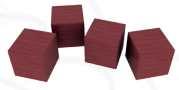
Los arquitectos han dominado el arte de crear preciosos jardines y, ahora, buscan nuevos desafíos. Su experiencia les otorga acceso a una amplia gama de potentes herramientas, ¡y deberán emplear todas sus habilidades cuando compitan por construir el mejor jardín que el emperador haya visto jamás!

• Componentes •

20 - fichas de lámpara



4 - losetas de almacenamiento de pagoda



4 - cubos rojos

16 - fichas de pagoda (4 por cada color de jugador)

4 - tableros de puntuación de objetivo

4 - tableros de jugador de solsticio

36 - fichas de seguimiento

4 - cartas de ayuda de escenario

• Preparación •

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

4. Tras barajar y colocar el mazo de decoración, se muestran dos filas de cartas boca arriba.

La primera fila tendrá 4 cartas boca arriba y, al segunda, tendrá 3 cartas boca arriba.

5. Por cada jugador que haya en la partida, se colocan las 4 fichas de pagoda correspondientes al lado de las fichas de decoración.

6. Para este paso, se ignoran las reglas del juego base y se usan las siguientes:

6.1 Cada jugador coge 1 tablero de jugador de solsticio y coloca delante de él. Los tableros de jugador del juego base no se usan. Después, colocan 1 loseta de almacenamiento de pagoda al lado de la esquina superior izquierda de su tablero de jugador. A continuación, se coloca un cubo rojo, uno azul, uno verde y otro amarillo en las posiciones más a la izquierda de los caminos correspondientes en los tableros de jugador de solsticio.

6.2 Todos los jugadores colocan 1 tablero de puntuación de objetivo directamente debajo de su tablero de jugador de solsticio. En la parte inferior, colocan 9 fichas de seguimiento, cada una asociada a una columna del tablero de puntuación de objetivo.

6.3 Se siguen los siguientes pasos en orden:

- Cada jugador coloca una ficha de lámpara de **Coger 3 cartas de decoración adicionales**[05] u de **Colocación de loseta doble**[03] en su tablero de jugador de solsticio.
- Un jugador selecciona 3 fichas de lámpara al azar diferentes de entre todas las fichas de lámpara de esta expansión y el juego base (a excepción de la lámpara de **Mover trabajador**[10]).
- Todos los jugadores cogen las fichas de lámpara que coincidan con las 3 fichas que se han cogido al azar y las colocan en su tablero de jugador de solsticio.

Desarrollo

Este escenario otorga a los jugadores más flexibilidad a la hora de elegir decoraciones, así como numerosas formas nuevas de puntuar cuando termina la partida.

Modificación de la acción de decorar

Cada vez que un jugador lleve a cabo una acción de decorar, podrá elegir una carta de decoración boca arriba en vez de sacar una carta al azar del mazo:

- Si el jugador puede sacar 2 cartas, entonces deberá sacar 2 cartas al azar del mazo.
- Si el jugador puede sacar 3 cartas, podrá elegir 1 carta de la fila de 3 cartas de decoración o sacar 3 cartas al azar del mazo.
- Si el jugador puede sacar 4 cartas, podrá elegir 1 carta de cada una de las filas de 3 y 4 cartas de decoración o sacar 4 cartas al azar del mazo.

Tras sacar una carta boca arriba, se saca una nueva carta de la parte superior del mazo y se coloca boca arriba en el lugar donde estaba la carta anterior.

Tablero de jugador de solsticio

Los tableros de jugador de solsticio otorgan más bonificaciones y desafíos a los jugadores que los tableros del juego base. Los jugadores tendrán más fichas de lámpara y un camino de avance adicional con potentes efectos.

Caminos de avance

Hay un camino rojo nuevo en la parte superior del tablero de jugador de solsticio. Cada vez que un jugador añada cualquier tipo de terreno al tablero del jardín, podrá elegir entre avanzar por el camino correspondiente al terreno o por el camino rojo.

Bonificaciones del camino rojo

Ganas un avance cualquiera **que no sea en el camino rojo.**

Influyes en otro personaje en este turno y o en un turno futuro.

Renuevas una ficha de lámpara. Esta bonificación se debe usar inmediatamente, no se puede guardar para más tarde.

Ganas 1 ficha de pagoda correspondiente al color del jugador.

Ganas el número de monedas indicado.

Bonificaciones de los caminos verde, azul y amarillo

Estas bonificaciones siguen las reglas del juego base, con las siguientes adiciones:

Cada vez que **cualquier cubo de seguimiento** alcanza y sobrepasa esta columna, el jugador consigue un avance en un camino que no sea el rojo.

Cuando los **3 cubos de seguimiento que no sean rojos** alcanzan o sobrepasan esta columna, el jugador lleva a cabo inmediatamente una decoración de bonificación. El valor de dicha acción de decoración se asigna de la forma habitual, comprobando el número de losetas a las que se ha dado la vuelta en el tablero del jardín.

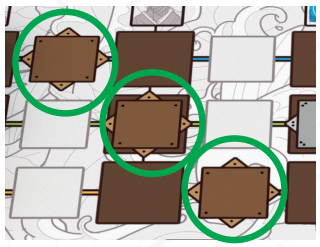
Cuando los **3 cubos de seguimiento que no sean rojos** alcanzan o sobrepasan esta columna, el jugador avanza su cubo rojo un espacio hacia la derecha y consigue la bonificación correspondiente.

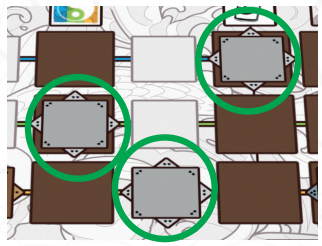
Conseguir fichas de pagoda

Los jugadores tendrán hasta 4 oportunidades para conseguir fichas de pagoda, todas provenientes de las bonificaciones de sus caminos de avance. Cada vez que consigan esta bonificación , cogerán de la reserva una ficha de pagoda de su color y la colocarán en su loseta de almacenamiento de pagoda, al lado de su tablero, para la puntuación de final de partida. Este símbolo solo está en los tableros de jugador de solsticio.

- Cuando su cubo de seguimiento rojo alcanza la 6.ª posición, consigue una ficha de pagoda.

- Siempre que un jugador tenga todos sus cubos (que no sean rojos) en los espacios de sus mismos colores correspondientes (marrón, gris o azul) en los caminos, consigue una ficha de pagoda de la reserva. Cualquier cubo que esté a la derecha de un espacio de color no cuenta como presente en el espacio de color.





Tablero de puntuación de objetivos

Debajo de los tableros de cada jugador hay un tablero de puntuación que muestra 9 condiciones en la parte superior, junto a sus 9 bonificaciones correspondientes de final de partida, que se indican en la parte inferior.

Siempre que un jugador reúna cualquiera de las condiciones que tengan un cubo de seguimiento debajo, desplazan ese cubo a la parte superior de la columna. después, los demás jugadores deberán retirar los cubos que tengan asociados a la misma columna en su tablero de puntuación. Esto significa que cada columna se puede puntuar una sola vez por jugador.

1. **Condición:** Haber colocado 2 personajes en el jardín. **Puntuación de final de partida:** Ganas 3 monedas por cada figura de personaje que esté en la línea de visión de tus personajes.
2. **Condición:**Tener 3 cartas de decoración o más de peonía/loto. **Puntuación de final de partida:** Ganas 3 monedas por cada ficha de flor que esté en la línea de visión de tus personajes.
3. **Condición:** Tener 3 cartas de decoración o más de pez/pájaro. **Puntuación de final de partida:** Ganas 3 monedas por cada ficha de animal que esté en la línea de visión de tus personajes.
4. **Condición:** Tener 4 cartas de decoración o más de árbol. **Puntuación de final de partida:** Ganas 2 monedas por cada ficha de árbol que esté en la línea de visión de tus personajes.
5. **Condición:** Tener 2 cartas de decoración o más de puente. **Puntuación de final de partida:** Ganas 4 monedas por cada ficha de puente que esté en la línea de visión de tus personajes.
6. **Condición:** Ganar 2 fichas de pagoda o más. **Puntuación de final de partida:** ganas 3 monedas por cada pagoda que esté al lado de tu tablero de jugador.
7. **Condición:** Poseer en estos momentos 5 fichas de paisaje o más. **Puntuación de final de partida:** Ganas 2 monedas por cada ficha de paisaje que te queden.
8. **Condición:** Haber alcanzado o sobrepasado esta columna en el tablero del jugador con, al menos, un cubo que no sea rojo. **Puntuación de final de partida:** Ganas 1 moneda por cada avance que haya hecho el cubo más a la izquierda, que no sea rojo.
9. **Condición:** Poseer en estos momentos 15 monedas o más. **Puntuación de final de partida:** Ganas 1 moneda por cada 10 monedas que tengas.

Puntuación de final de partida

1/2/3/4
2/5/10/20

Además de la puntuación del juego base, los jugadores conseguirán monedas según los factores siguientes:

- Cada jugador gana 2, 5, 10 o 20 monedas si han conseguido 1, 2, 3 o 4 fichas de pagoda.
- Cada jugador consigue monedas por cada columna de su tablero de puntuación que tenga un cubo de seguimiento en la posición superior. Los iconos de puntuación de la parte inferior se explican más arriba, en la sección **Tablero de puntuación de objetivos.**

Escenario: Paseo por el jardín

Introducción

El emperador ha decretado que su jardín sea protegido por una magnífica muralla que lo rodee por todas partes.
A medida que los arquitectos amplían la muralla perimetral, conseguirán recompensas directas del emperador, como agradecimiento por proteger su precioso jardín.

Componentes

16 - losetas de muralla

4 - fichas de lámpara: Cambiar posición de personaje

4 - losetas de esquina de muralla

4 - cartas de ayuda de escenario

6 - fichas de decoración de martín pescador/bambú

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca 1 loseta de esquina de muralla en cada esquina del tablero en orden aleatorio.

3. Se barajan las losetas de muralla con el icono de paisaje boca arriba y se colocan en un montón al lado del tablero.

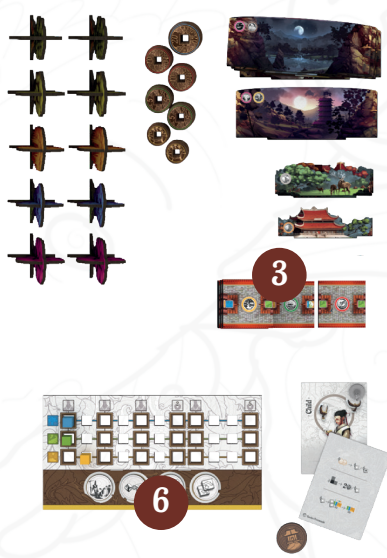
Se cogen las dos losetas de muralla superiores del montón y se colocan a su lado, de forma que haya tres losetas de muralla con el icono de paisaje boca arriba, visible para todos los jugadores.

4. Se barajan las cartas de decoración de martín pescador y bambú con el resto del mazo de decoración.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador y bambú al resto de fichas de decoración.

6. Todos los jugadores devuelven sus fichas de lámpara de **Mover un personaje**[02] tla caja y la sustituyen por la de **Cambiar posición de personaje**[06].

9. Se colocan las fichas de paisaje de la siguiente manera en el tablero del jardín:



Desarrollo

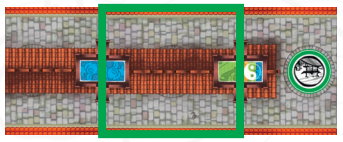
En este escenario, los jugadores van a construir una muralla por todo el perímetro del tablero del jardín. Dicha muralla se ampliará cada vez que un jugador coja cualquier ficha de paisaje.
Se usan todas las reglas del juego base, más las siguientes:

Ampliar la muralla

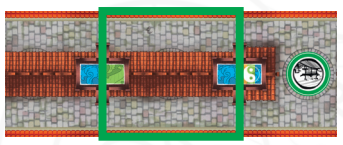
Inmediatamente tras coger cualquier ficha de paisaje, el jugador activo deberá coger una de las tres losetas de muralla disponibles al lado del tablero y colocarla en un espacio vacío en el perímetro del jardín. La nueva loseta de muralla debe colocarse adyacente a otra loseta de muralla colocada anteriormente o a una de las losetas de esquina de muralla que se colocaron durante la preparación.
Después de colocar la loseta, se debe procurar que vuelva a haber tres losetas de muralla disponibles, por ejemplo, cogiendo una de la parte superior del montón y colocándola al lado de las demás.

Cuando se añada la nueva loseta de muralla al jardín, puede colocarse con el icono de paisaje boca arriba o boca abajo. Esto afectará a lo que el jugador haga a continuación:

- **Con el icono de paisaje boca arriba**
  No pasa nada
- **Con el icono de paisaje boca abajo**
  Por cada borde de la loseta de muralla que se acaba de colocar, se comprueba si el icono de la loseta coincide con el icono de la loseta que se colocó anteriormente. Si uno es un icono de naturaleza y el otro no, se considera que ambos coinciden a favor del icono que no es de naturaleza. Si los dos muestran iconos de naturaleza, se considera que coinciden a favor de cualquier tipo de elemento a elección del jugador. Por cada par de iconos que coincidan, el jugador consigue inmediatamente (una sola vez) la bonificación de dichos iconos. De esta forma, los jugadores podrán avanzar el cubo del elemento correspondiente por el tablero de jugador.

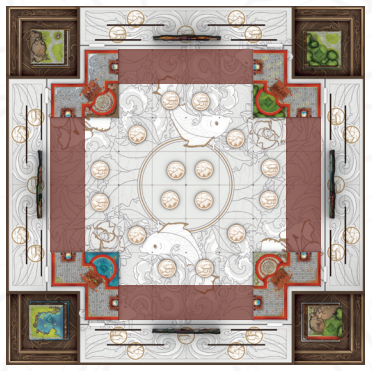


En este ejemplo, se acaba de colocar la loseta central. El jugador consigue 1 avance del elemento de agua por los iconos azules que coinciden en la parte izquierda. Además, consigue 1 avance del elemento vegetación por los iconos verde y de naturaleza, a la derecha.



En este ejemplo, se acaba de colocar la loseta central. El jugador no consigue ninguna bonificación por los iconos a la izquierda, porque no coinciden. Sí que consigue, en cambio, 1 avance del elemento agua por el icono azul junto al icono de naturaleza que hay a la derecha.

Construir el jardín



Hay una nueva restricción al colocar losetas en el jardín. Los jugadores no pueden colocar losetas de jardín en ningún espacio vacío en el perímetro del jardín, ya que esos espacios están reservados para colocar las losetas de muralla.

Las reglas para colocar dos o más bordes de camino coincidentes también han cambiado. Al jugar en este escenario, el jugador podrá o bien ganar dos monedas o bien colocar una sola loseta de muralla según las reglas de colocación de muralla pertinentes.

Lámparas

Al usar la ficha de lámpara **Cambiar posición de personaje**[06], el jugador podrá colocar un personaje encima de una loseta de muralla, siempre y cuando esta esté vacía y no se muestre ningún símbolo de paisaje en dicha loseta.

Puntuación de final de partida

Si la muralla llega a completarse, describiendo una vuelta completa en torno al perímetro del tablero del jardín, se considerará el final de la partida. Todos los desencadenantes de final de partida del juego base se aplican también, y la partida continuará después de haberse declarado el final de la partida hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos.

Los personajes colocados podrán puntuar por los iconos de paisaje boca arriba que haya en las losetas de muralla y que entren en su **línea de visión.** Todos los iconos de paisaje de las losetas de muralla se consideran parte del paisaje en este borde del tablero, y todos los personajes que miren en esa dirección los ven. Los personajes **no tienen** por qué estar en la fila o columna de esa loseta de muralla.

Escenario: Mercado

Introducción

El mercader ambulante acaba de llegar a la ciudad, y ofrece sus servicios al emperador. Con la ayuda del mercader, los arquitectos dispondrán de más opciones de construcción que nunca.

Componentes

4 - losetas de mercado

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

4 - fichas de lámpara: Acción combinada (una por jugador)

6 - fichas de decoración de martín pescador y de bambú.

Desarrollo

En este escenario, los jugadores dispondrán de más opciones de losetas de jardín y cartas de decoración entre las que elegir. Además, también hay presente un mercader ambulante que ayudará a los jugadores a reponer las losetas y las cartas.

Acción de construir el jardín

En lugar de coger una loseta de jardín de un montón de una esquina, los jugadores deben coger una loseta de jardín boca arriba de una loseta de mercado. Las losetas de jardín se colocan adyacentes a las losetas de jardín ya colocadas previamente o a cualquier loseta de mercado que haya en las esquinas.

Reponer losetas de mercado

Las reglas del juego base para dar la vuelta a las losetas de jardín no se usan en este escenario.

A modo de acción gratuita, el jugador activo podrá elegir una de las tres formas descritas a continuación para reponer las losetas de jardín y las cartas de decoración:

- **Pagando 0 monedas:** Se descarta la carta de decoración de la loseta de mercado con la figura del mercader, se coge una carta de decoración del mazo y se coloca boca arriba en esa loseta de mercado. Se reponen los espacios de loseta de jardín vacíos en dicha loseta de mercado con nuevas losetas de jardín boca arriba del montón de esquina más cercano. Después, se desplaza la figura del mercader al siguiente espacio de personaje en una loseta de mercado, en dirección horaria.
- **Pagando 1 moneda:** Se descarta la carta de decoración de cualquier loseta de mercado en la que no esté la figura del mercader, se coge una carta de decoración del mazo y se coloca boca arriba en dicha loseta de mercado. Se reponen los espacios de loseta de jardín vacíos en esa loseta de mercado con nuevas losetas de jardín boca arriba del montón de esquina más cercano.
- **Pagando 2 monedas:** Se descartan las cartas de decoración de todas las losetas de mercado, se cogen cuatro cartas de decoración del montón y se coloca cada una de ellas, boca arriba, en cada loseta de mercado. Con esta opción, no se reponen las losetas de jardín.

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca 1 loseta de mercado al lado de cada esquina del tablero, de forma que el elemento más cercano al centro del tablero en la loseta de mercado coincida con el dorso de las losetas de jardín de esa esquina. El lado que muestra un icono de dado debe quedar boca abajo. La loseta central no se usa y se puede devolver a la caja.

3. Se colocan dos losetas boca arriba de cada montón de esquina en la loseta de mercado que tengan más cerca. No se deben colocar boca arriba las losetas de jardín superiores de cada montón.

4. Se barajan las cartas de decoración de martín pescador y bambú con el resto del mazo de decoración.

Después, se coge y se coloca una carta de decoración boca arriba en cada una de las cuatro losetas de mercado, en sus espacios de carta correspondientes.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador y bambú a la reserva, junto a las demás fichas de decoración.

6. Todos los jugadores devuelven sus fichas de **Decoración doble**[01] a la caja y las sustituyen por una ficha de lámpara de **Acción combinada**[07]**.**

7. Antes de repartir las cartas de personaje inicial, se debe retirar la carta de mercader de la partida. Después, se coloca la figura del mercader en el espacio de personaje de la loseta de mercado que hay al lado de la esquina con las losetas de jardín Tao.

9. Se colocan las fichas de paisaje en el tablero del jardín de la siguiente manera:

Puntuación de final de partida

En este módulo no se modifican los detonantes de final de partida ni la puntuación final.

Glosario

· Introducción ·

En esta sección se detalla la amplia variedad de opciones que se pueden añadir a Tang Garden sin ceñirse a escenarios concretos.

· Dragones ·

Las fichas de dragón se usan principalmente en el escenario de invierno. Se pueden utilizar fuera del escenario de invierno si se colocan en cada una de las zonas de los jugadores durante la preparación.

Las fichas de dragón se pueden usar para reservar decoraciones según las reglas descritas en la sección **Reservar decoraciones con los dragones,** en la página 10. Si se usan fichas de dragón fuera del escenario de invierno, cada dragón podrá reservar únicamente una carta de decoración por partida.

· Hojas ·

Las hojas se usan principalmente en el escenario de otoño. Para usarlas fuera del escenario de otoño, se deben seguir las reglas descritas en el paso 11 de la sección de preparación del escenario multijugador de otoño, en la página 7. Todos los jugadores obtienen 1 bolsa de puntuación para guardar las fichas de hoja. Los jugadores se llevan todas las hojas que logren cubrir con las losetas de jardín. Durante la puntuación final, el jugador con mayor cantidad de hojas de cada color consigue un número de monedas equivalente al número de fichas de hoja que tenga de ese color. Si hay empate entre varios jugadores, todos ellos ganarán la cantidad completa de monedas correspondiente a la cantidad de hojas que tengan.

Nota: Recomendamos encarecidamente que la carta del personaje de la pintora se baraje con el mazo de personajes cuando se juegue con hojas.

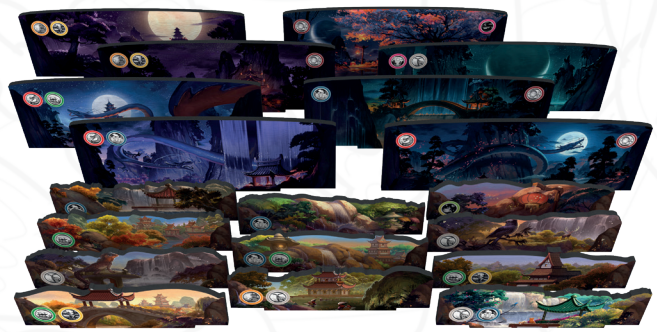
· Tableros de puntuación de objetivo ·

Los tableros de puntuación se usan principalmente en el escenario de solsticio. Se pueden usar fuera de ese escenario siempre y cuando se ignoren el 6.º y el 8.º objetivo (no colocar fichas de seguimiento bajo ninguno de los dos).

· Tableros de jugador de otoño ·

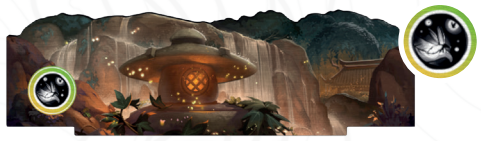
Los tableros de jugador de otoño se usan principalmente en el escenario multijugador de otoño. Se pueden usar fuera de ese escenario si se entrega a cada jugador un tablero de otoño y este se coloca por encima del tablero de jugador estándar durante la fase de preparación. Los tableros de jugador de otoño tienen un lado idéntico y uno asimétrico. Todos los jugadores deberán elegir el mismo lado. Después, los jugadores colocan 1 cubo de seguimiento rojo en la posición inicial del tablero de otoño, según la cuenta de los jugadores. Cada vez que un jugador complete una región, podrá reclamar la bonificación correspondiente, como de costumbre, o podrán avanzar la ficha de seguimiento elemental roja un espacio y llevarse la bonificación que indique en la parte superior. Los detalles se explican mejor en la sección **Escenario multijugador de otoño**, en la página 7.

· Losetas de paisaje nocturno ·



En Seasons se incluyen 21 losetas de paisaje nuevas junto a nuevos símbolos. Estas losetas de paisaje nocturno sustituyen a las losetas de paisaje del juego base y se deben usar juntas, en conjunto. A las losetas de paisaje nocturno se les pueden añadir las losetas de paisaje de Edad dorada e Historias de fantasmas. Los iconos de lámpara de las losetas de paisaje se ignoran, a menos que también se incorporen a la partida las cartas de decoración de Lámpara flotante.

Luciérnagas



Otorgan 3 monedas por cada personaje que esté a 3 espacios o menos de ellas.

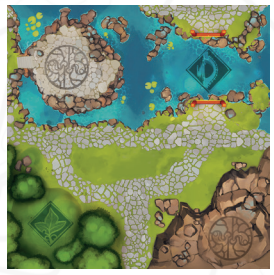
Fuegos artificiales

Otorgan 3 monedas por cada personaje que esté a 6 espacios o menos de ellos.

Fénix

Actúa como cualquier otro símbolo de icono de paisaje a tu elección.

· Loseta central de verano ·



La loseta central de verano se usa principalmente en el escenario de verano.
Se puede usar fuera de ese escenario si se reemplaza la loseta central del juego base con la loseta central de verano.

Personajes con restricciones

Los siguientes personajes pueden estar restringidos a usarse solo en determinados escenarios.

ANIQUILADOR DE FANTASMAS

Habilidad de personaje: Ganas una moneda cada vez que un jugador cualquiera (incluyendo al que tiene esta carta) coloca una loseta de paisaje nocturno con un icono de lámpara o coloca una decoración de lámpara en el tablero.

Preferencia de visión: 3 monedas por cada icono de lámpara que haya en cada una de las 4 secciones de paisaje, hasta un máximo de 12 monedas.

Restricción: Este personaje solo se puede usar en el escenario de primavera.

PINTORA

Habilidad de personaje: Ganas 1 moneda cada vez que el jugador que la controle retire una ficha de hoja para una donación o para su puntuación personal.

Preferencia de visión: Durante la puntuación final, antes de resolver la puntuación por las hojas, el jugador que la controle puede retirar hasta 2 fichas de hoja, si lo desea, del tablero del jardín y añadirlas inmediatamente a su bolsa de puntuación.

Restricción: El personaje de la pintora solo se puede usar en los escenarios de otoño, o bien si se juega con las fichas de hoja como módulo aparte (como se explica en la página 19).

CONSEJERO

Habilidad de personaje: Ganas 1 moneda cada vez que el jugador que lo controle coloque una loseta de tejado en el perímetro de la zona de tejado, y 2 monedas cada vez que coloque una loseta de tejado en los espacios centrales de la zona de tejado.

Preferencia de visión: Durante la puntuación de final de partida, ganas 3 monedas más 2 por cada loseta de tejado en su línea de visión. Las esquinas de la zona de tejado no cuentan para la puntuación final del consejero.

Restricción: Este personaje solo se puede usar en el escenario de invierno.

Personajes sin restricciones

Los siguientes personajes pueden usarse libremente en cualquier escenario.

ACTRIZ

Habilidad de personaje: Junto a la carta y la figura de la actriz, el jugador también debe poner la ficha de lámpara de **Cambiar posición de personaje**[06] en su zona. Esta ficha de lámpara se coloca al lado de las demás fichas de lámpara.

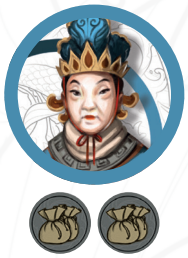
- Esta ficha se tendrá que renovar de la misma forma que las demás fichas de lámpara.
- El jugador pierde esta ficha de lámpara en el momento en que la figura de la actriz se coloque en el jardín, aunque la ficha no se haya usado aún.
- El jugador podrá usar esta ficha de lámpara para colocar la figura de la actriz en cualquier loseta vacía antes de descartar la ficha de lámpara.

Preferencia de visión: Ganas 5 monedas más 2 por cada personaje adicional en cuya línea de visión se encuentre la actriz.

ASTRÓNOMO

Habilidad de personaje: Cada vez que un jugador cualquiera coloque un espacio de personaje, ya sea mediante una loseta, un pabellón o mirador o un puente, el jugador que controle al astrónomo gana 1 moneda.

Preferencia de visión: Ganas 9 monedas si hay un icono de paisaje de Luna en su línea de visión, y pierdes 1 moneda por cada loseta con un muro que tenga en la línea de visión.



DIPLOMÁTICA

Habilidad de personaje: Coloca 2 fichas al lado de la diplomática. Cada vez que otro jugador cualquiera coloque una loseta de jardín, el jugador que controle a la diplomática podrá descartarse de una de esas fichas y conseguir todas las bonificaciones por la loseta recién colocada (avances en camino elemental, monedas, etc.).

Preferencia de visión: Ganas 6 monedas si la diplomática está en el jardín, y pierdes 4 monedas si no está en el jardín.

GUERRERA

Habilidad de personaje: Ganas 1 moneda cada vez que el jugador que controle a la guerrera coloque una loseta adyacente a otras dos o más losetas diferentes.

Preferencia de visión: Ganas 7 monedas más otras 2 por cada espacio de loseta vacío que haya en el tablero del jardín.

PASTORA

Habilidad de personaje: Cada vez que el jugador que controle a la pastora consiga una ficha de paisaje, podrá pagar 1 moneda a la banca para buscar en el montón de losetas de paisaje y coger una a su elección.

Preferencia de visión: Ganas 4 monedas por cada par de iconos de animal y cascada que estén en su línea de visión.

GENERAL

Habilidad de personaje: El borde exterior del tablero del jardín equivale a una muralla a efectos de las bonificaciones por colocación de losetas para el jugador que controle al general.

Preferencia de visión: Ganas 2 monedas por cada loseta en la línea de visión del general que no tenga decoración.

VIOLA Y MICHELE

Habilidad de personaje: Cada vez que el jugador que controle a Viola y Michele obtenga una carta de decoración que ya tuviera previamente, gana 2 monedas.

Preferencia de visión: La línea de visión de este personaje apunta en tres direcciones distintas a elección del jugador. Además, gana 6 monedas.

TEJEDOR

Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el jugador coja una carta de decoración con, al menos, una bonificación de avance elemental.

Preferencia de visión: Ganas 2 monedas por cada decoración que haya en las 8 losetas que rodean al tejedor (10 monedas como máximo).

• Fichas de lámpara •

Las siguientes fichas de lámpara se usan en diversos escenarios de Seasons, pero también se pueden usar en el juego base sin problemas. Los jugadores pueden elegir diferentes tipos de fichas de lámpara de entre las 4 fichas del juego base y las siguientes 5 fichas de la expansión. Todos los jugadores deberán usar el mismo conjunto de fichas de lámpara, y el número de fichas que se coja deberá ser el mismo que el número de espacios de lámpara en los tableros de los jugadores.

05 Coger 3 cartas de decoración adicionales
Esta ficha de lámpara sirve para coger 3 cartas adicionales durante la acción de **Colocar decoración.**

06 Cambiar posición de personaje
Con esta ficha de lámpara, al colocar un personaje en el tablero del jardín, se puede colocar ese personaje en cualquier loseta vacía (que no tenga decoraciones ni personajes). La loseta en que se coloque no tiene por qué incluir ningún símbolo.

ESCENARIO: PASEO POR EL JARDÍN
Con esta ficha de lámpara, el jugador podrá colocar un personaje en una loseta de muralla, siempre y cuando esta esté vacía y la loseta no muestre ningún símbolo de paisaje.

07 Acción combinada
Con esta ficha de lámpara, el jugador podrá llevar a cabo las acciones de **Construir el jardín y Colocar una decoración** en el mismo turno (en el orden que desee).

08 Reservar una loseta
Esta ficha de lámpara sirve para reservarse una loseta de jardín boca arriba. La loseta se coloca al lado del tablero del jugador y el jugador puede emplearla en una acción futura de **Construir el jardín.**

09 Copiar una ficha de lámpara
Esta ficha de lámpara sirve para copiar los efectos de cualquier otra ficha de lámpara que haya en el tablero del jugador.

10 Mover trabajador
SOLO SE PUEDE USAR EN EL ESCENARIO: EQUINOCCIO
Tras colocar a su trabajador en una loseta durante la acción de recolección, el jugador podrá dar la vuelta a esta ficha de lámpara y mover al trabajador a cualquier loseta adyacente en posición diagonal u ortogonal con respecto a esta, **antes** de recolectar ningún recurso.

Fichas de lámpara del juego base

01 Decoración doble

02 Mover un personaje

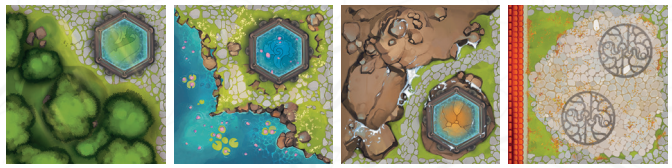
03 Colocación de loseta doble

04 Seleccionar personaje/paisaje

• Losetas de jardín de la expansión •

Las siguientes losetas se pueden añadir libremente a los montones de losetas de jardín, siempre y cuando no superen las 16 losetas por montón al inicio de la partida. Las losetas no tienen por qué añadirse en conjunto; pueden incluirse individualmente por categorías.

Fuentes

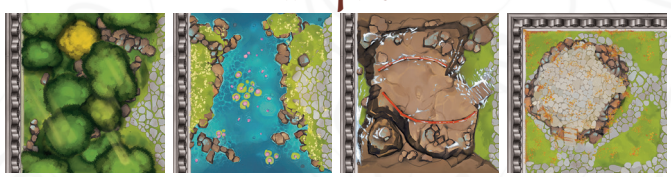


Estas losetas otorgan cada una un avance elemental inmediato del tipo indicado para el jugador que las coloque, o bien otorgan dos espacios para colocar al personaje.

Murallas doradas

Cuando se coloca una muralla dorada, el jugador gana 1 moneda por cada borde de muralla adyacente a otra loseta. Cuando se coloca una loseta de jardín adyacente al borde de una muralla dorada de estas losetas, el jugador también gana 1 moneda.

Murallas plateadas



Estas losetas no tienen efectos adicionales cuando se colocan. Durante la puntuación final, cada jugador pierde 1 moneda por cada muralla plateada que vea cada uno de sus personajes.

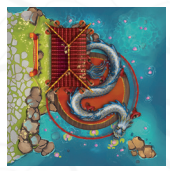
Fuentes Tao

Estas losetas otorgan inmediatamente al jugador que las coloque 1 avance elemental a su elección.

Punto de observación

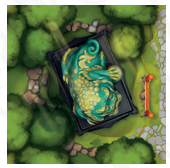
Cuando se coloca, se pone 1 moneda en todos los espacios de paisaje vacíos que haya a lo largo del lado del tablero hacia el que esté apuntando el telescopio. Cada vez que un jugador coloca una loseta de paisaje en un espacio con una moneda, se lleva esa moneda.

Escenario

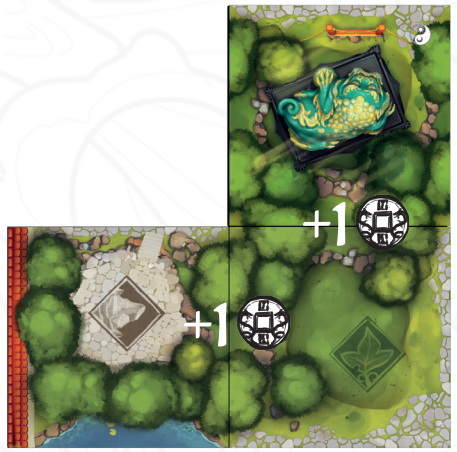


Esta loseta no tiene efectos adicionales cuando se coloca. Durante la puntuación final, todos los jugadores cuyos personajes vean la loseta del escenario ganan 2 monedas.

Estatua de león



Los jugadores ganan 1 moneda cada vez que colocan una loseta de jardín que amplíe una zona de vegetación y la conecte con la loseta de la estatua de león. Los jugadores también podrán ganar monedas según las reglas del juego base, si la estatua de león se coloca adyacente a los caminos.



Fuente Koi

Los jugadores ganan 1 moneda cada vez que colocan una loseta de jardín que amplíe un camino y lo conecte con la loseta de la fuente Koi. Los jugadores también podrán ganar monedas según las reglas del juego base, si la fuente Koi se coloca adyacente a los caminos.

Decoraciones

Bambú y martín pescador

Las decoraciones de bambú y martín pescador se pueden usar con o sin escenario, excepto en los de verano y otoño en solitario. Se pueden añadir a la partida barajando sus cartas con el mazo de decoración y sumando sus fichas de decoración a las demás. Los bambúes y los martines pescadores se tienen que añadir siempre juntos, nunca separados.

Las decoraciones de martín pescador y bambú se pueden colocar tanto en iconos de zonas de agua como de vegetación. Las fichas de decoración son de doble cara, por lo que se les puede dar la vuelta al lado correcto antes de colocarlas en una loseta de jardín.

Cada carta de bambú cuenta como un icono de peonías o loto de cara a la puntuación de final de partida. Cada carta de martín pescador cuenta como un icono de pez o pájaro para esa puntuación. Esto significa que dos fichas de martín pescador/bambú pueden sumar 6 puntos, con cada ficha contando como del tipo opuesto.

Miradores

Las decoraciones de mirador se pueden usar con o sin escenario, excepto en el de otoño en solitario. Las decoraciones de mirador sustituyen a todas las decoraciones de pabellón. Si se usan los miradores, se devuelven todas las cartas de pabellón y sus decoraciones a la caja, y se añaden las cartas y las decoraciones de mirador a la partida. Durante la puntuación final, cada jugador ganará una cantidad de monedas según el número de cartas de decoración de mirador que tenga:

- **Una carta: 4 monedas**
- **Dos cartas: 7 monedas**
- **Tres cartas: 9 monedas**
- **Cuatro cartas: 10 monedas**

Los miradores cuentan como pabellones de cara a la habilidad y la preferencia de visión del personaje del arquitecto.

Lámparas flotantes

Las cartas de lámpara y sus decoraciones se usan principalmente en el escenario de primavera. Se pueden usar en cualquier escenario, excepto en los de verano y otoño en solitario. Para usar las lámparas flotantes, se barajan las 11 cartas de decoración de lámpara con el mazo de decoración, se añaden las 6 fichas de lámpara flotante a la reserva de decoración y se coloca al lado el sobre rojo Hong Bao. Siempre que un jugador elija una carta de lámpara, la introduce en el sobre Hong Bao, sin mirar ninguna otra carta de lámpara que pueda haber dentro del sobre. Después, coloca una decoración de lámpara en una zona vacía de rocas, vegetación o agua en cualquier loseta de jardín. A continuación, gana 1 moneda y 1 avance en el camino indicado en la carta. Durante la puntuación final, el jugador cuyos personajes vean la mayor cantidad de decoraciones de lámpara únicas ganará una cantidad de monedas equivalente al valor inferior de todas las cartas de lámpara que haya en el sobre rojo Hong Bao. Si hay un empate, se dividen las monedas del sobre Hong Bao entre el número de jugadores empatados, redondeando hacia abajo, y cada jugador empatado se lleva ese número de monedas.

Conjuntos de decoraciones

Cada uno de los siguientes conjuntos de decoraciones se puede incluir en cualquier partida de Tang Garden, excepto en los escenarios de verano y otoño en solitario. Se barajan las cartas de decoración indicadas con el mazo de decoración y se colocan las decoraciones correspondientes en la reserva de decoración. No se recomienda añadir más de un conjunto de decoraciones.

Recomendamos encarecidamente añadir el bambú y el martín pescador al jugar con cualquier conjunto de decoraciones.

Arbusto

3 cartas de hortensia y 2 fichas

3 cartas de myrtus y 2 fichas

3 cartas de osmanthus y 2 fichas

3 cartas de photinia y 2 fichas

Hortensia: ganas 2 monedas al final de la partida.

Las otras tres dependen de cuánto hayas avanzado en los diferentes caminos en tu tablero de jugador con respecto a los otros cubos de tu tablero. Ganas 2 o 5 monedas dependiendo de si cumples los requisitos.

Osmanthus: Ganas 5 monedas si tu ficha de seguimiento de agua está igualada o más avanzada que el resto de fichas de seguimiento. De lo contrario, ganas 2 monedas.

Myrtus: Ganas 5 monedas si tu ficha de seguimiento de vegetación está igualada o más avanzada que el resto de fichas de seguimiento. De lo contrario, ganas 2 monedas.

Photinia: Ganas 5 monedas si tu ficha de seguimiento de rocas está igualada o más avanzada que el resto de fichas de seguimiento. De lo contrario, ganas 2 monedas.

Insectos

3 cartas de libélula y 2 fichas

3 cartas de saltahojas y 2 fichas

3 cartas de mariquita y 2 fichas

3 cartas de oruga y 2 fichas

Libélula: Ganas 1 moneda por cada carta colocada en agua que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Mariquita: Ganas 1 moneda por cada carta colocada en vegetación que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Saltahojas: Ganas 1 moneda por cada carta colocada en rocas que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Oruga: Ganas 1 moneda por cada carta con un símbolo de avance que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Naturaleza

3 cartas de árbol Ginkgo y 2 fichas

3 cartas de nenúfar y 2 fichas

3 cartas de ardilla y 2 fichas

Árbol Ginkgo: Ganas 1 moneda por cada dos decoraciones de árbol que haya en el jardín durante la puntuación de final de partida. Los árboles no tienen por qué ser del mismo tipo para formar una pareja con la que puntuar.

Nenúfar: Ganas 1 moneda por cada flor que haya en el jardín sin contar esta (6 monedas como máximo).

Ardilla: ganas 1 moneda por cada animal que haya en el jardín sin contar este (6 monedas como máximo).

Pagodas

9 cartas de pagoda y 16 fichas (4 por cada color de jugador)

Las fichas de pagoda se usan principalmente en los escenarios de equinoccio y solsticio. Se pueden usar fuera de esos escenarios si se barajan las 9 cartas de pagoda con el mazo de decoración y se entrega a cada jugador las 4 fichas de pagoda de su color correspondiente durante la fase de preparación. Si un jugador selecciona una carta de decoración de pagoda, debe colocar una ficha de pagoda en cualquier icono de rocas vacío o en cualquier montón de 1 a 3 fichas de pagoda que ya esté en el tablero. Durante la puntuación final, se contará cada montón de fichas de pagoda. Los jugadores ganan una cantidad de monedas equivalente al número de fichas de pagoda suyas que tenga en el montón multiplicado por el número total de fichas de pagoda que haya en el montón. Por ejemplo: si un jugador tiene 2 fichas de pagoda de su propiedad en un montón de 4 fichas de pagoda de alto, ganará un total de 2 x 4 = 8 monedas.

Personajes expertos

Los personajes expertos son versiones mejoradas de los personajes iniciales del juego base. Todas las cartas de personaje del juego base se usan junto a las cartas de los personajes expertos. Los personajes expertos se pueden usar en cualquier escenario, excepto en los de verano y otoño en solitario.

Preparación

Para usar los personajes expertos, hay que llevar a cabo la siguiente modificación durante la fase de preparación del juego base:

7. Las 12 cartas de personaje del juego base se consideran cartas de personaje inicial. Se barajan todas las cartas de personaje inicial y se reparten 2 a cada jugador. Los jugadores, a la vez, eligen 1 de esas 2 cartas de personaje y la colocan boca arriba delante de ellos. Las cartas de personaje que no se han elegido se vuelven a barajar con el mazo. Los jugadores no ganan ningún avance elemental por el icono que pueda haber en la equina superior derecha de su carta de personaje inicial. Todos los personajes deberán buscar la carta de personaje experto que coincida con su la carta de personaje inicial que han elegido y dejarla apartada, al lado de su tablero de jugador.

Desarrollo

Si un jugador consigue una nueva carta de personaje, en vez de cogerla del mercado, puede mejorar su carta de personaje inicial a su versión experta. Para hacerlo, se retira de la partida esa carta de personaje inicial y se sustituye con la carta de personaje experto correspondiente; después, el jugador tendrá acceso a las características descritas a continuación.

ARQUITECTO EXPERTO

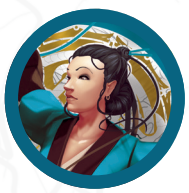
Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el jugador que lo controla coloca un icono de construcción en una loseta de paisaje o una decoración de puente o pabellón en el jardín.

Preferencia de visión: Ganas 1 moneda por cada decoración de puente o pabellón que haya en las losetas de jardín en la línea de visión del arquitecto. Ganas 3 monedas por cada icono de construcción que haya en las losetas de paisaje en la línea de visión del arquitecto.

NIÑO EXPERTO

Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el jugador que lo controla coloca una decoración de animal en el jardín, o por cada símbolo de animal en cualquier loseta de paisaje que se haya colocado.

Preferencia de visión: Ganas 1 moneda por cada decoración de animal que haya en las losetas de jardín en la línea de visión del niño. ganas 3 monedas por cada icono de animal que haya en las losetas de paisaje en la línea de visión del niño.



ESPADACHINA EXPERTA

Habilidad de personaje: ganas 2 monedas cada vez que el jugador que la controla coge una ficha de paisaje del tablero del jardín.

Preferencia de visión: Ganas 5 monedas por cada icono de cascada que haya en la línea de visión del personaje.

AGENTE EXPERTO

Habilidad de personaje: Al principio de cada turno, el jugador que lo controla podrá llevar a cabo gratuitamente una de las siguientes dos opciones:

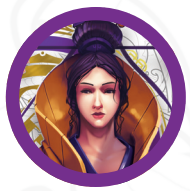
- Revelar cualquier loseta de jardín boca abajo que haya en cualquier montón de esquina del tablero del jardín.
- Ocultar cualquier loseta de jardín boca arriba que haya en cualquier montón de esquina; podrá darle la vuelta y dejarla en la parte superior del montón.

Preferencia de visión: Ganas 1 moneda por cada icono de paisaje que haya en la línea de visión del agente. Ganas 3 monedas adicionales por cada icono de paisaje único que haya en su línea de visión.

EMPERADOR EXPERTO

Habilidad de personaje: El jugador que controle al emperador gana 1 ficha de supervisor. En cualquier momento, el jugador podrá colocar al supervisor en cualquier espacio de personaje vacío que haya en una loseta de jardín ya colocada. Cada vez que un jugador cualquiera coloque una loseta de jardín o una decoración en una ubicación circundante al supervisor (8 espacios posibles), el jugador que controla al emperador ganará 2 monedas. Cuando la figura del emperador se coloque en el tablero del jardín, se deberá retirar al supervisor. El emperador puede colocarse en el espacio de personaje que ocupaba la ficha de supervisor.

Preferencia de visión: Ganas 6 monedas por cada símbolo de paisaje de dragón que haya en la línea de visión del emperador. Ganas 8 monedas adicionales si la dama está en la línea de visión del emperador.



EMPERATRIZ EXPERTA

Habilidad de personaje: El jugador que la controla gana 3 monedas cada vez que coloca una decoración floral de loto o peonías.

Preferencia de visión: Ganas 15 monedas. Ganas 3 monedas más por cada figura de emperador o dama que haya en la línea de visión de la emperatriz.

MERCADER EXPERTO

Habilidad de personaje: Cada vez que un jugador cualquiera se descarte de cartas de decoración, en lugar de descartarlas, se las entrega al jugador que controla al mercader experto, quien las dejará aparte, en un montón. Cada vez que el jugador que controla al mercader experto consiga cartas de decoración, podrá colocar una de su montón en lugar de cogerla de la reserva principal. Si se decanta por esta opción, se deberán descartar todas las cartas de decoración que queden en el montón del mercader experto.

Preferencia de visión: Por cada icono de pueblo que vea el mercader experto, el jugador que lo controle podrá coger y colocar 1 carta de decoración a su elección del mazo de decoración o de la pila de descartes.

MONJE EXPERTO

Habilidad de personaje: El jugador que lo controle gana 2 monedas cada vez que avanza la ficha de seguimiento elemental que tenga más a la izquierda (gana monedas igualmente aunque tenga más de una ficha en la posición más a la izquierda).

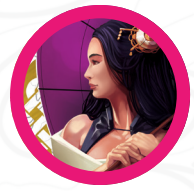
Preferencia de visión: Ganas 5 monedas por cada lado del tablero que tenga, al menos, un icono de templo en una loseta de paisaje.

ERMITAÑO EXPERTO, POETA EXPERTA, Y ESTUDIANTE EXPERTO

Todas estas cartas tienen los mismos efectos en relación a los elementos que se muestran en las cartas.

Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el personaje que lo controla avanza un espacio o más en el camino indicado. Avanzar dos espacios en la misma loseta otorga dos monedas igualmente.

Preferencia de visión: Ganas 3 monedas (sin límite máximo) por cada loseta de jardín que haya en la línea de visión del personaje y en la zona indicada (ermitaño: rocas; poeta: agua; estudiante: vegetación).



DAMA EXPERTA

Habilidad de personaje: El jugador que la controle podrá colocar decoraciones en losetas que no tengan decoración ni personajes, aunque la loseta no tenga el símbolo correspondiente de colocación.

Preferencia de visión: Ganas 7 monedas por cada icono de Sol o Luna que haya en la línea de visión de la dama.
Ganas 6 monedas adicionales si el emperador está en la línea de visión de la dama.

THUNDERGRYPH
GAMES